DEMA NA CD: DAVE MIRRA BMX • GRIND SESSION • SYDNEY 2000 • MR. DRILLER • TERRACON • F1 2000 • DRIVER 2 • DUCATI

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation® Magazín
ČÍSLO 32

EXKLUZIVNÍ RECENZE

TOMB RAIDER CHRONICLES

POSLEDNÍ VÝSTŘEL LARY CROFT NA PS1! TREFILA SE DO ČERNÉHO? ČTĚTE RECENZI...

FINAL FANTASY IX

Zahráli jsme si anglickou verzi. **Fantazie!**



Startujeme pravidelnou rubriku! Vše, co jste chtěli vědět o PS2, ale báli jste se zeptat na 16-ti stranách! Cena, hry, periferie, budoucnost.

PLAYSTATION2

RECENZE!

Tomb Raider: Chronicles
Driver 2
Medal of Honour: Underground
Spyro 3: Year of the Dragon
This is Football 2
Dave Mirra Freestyle BMX
NHL 2001
a 15 dalších!

Cena 230,- Kč Prosinec 2000
art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

ISS 2000 A PRO EVOLUTION 2 ■ COMMANDOS 2 ■ FEAR EFFECT: RETRO HELIX ■ CRASH BASH ■ GRAN TURISMO 3 (ROZHOVOR) ■ C-12 ■ LEGEND OF DRAGOON ■ X-GAMES ■ NIKE ■ JUNGLE BOOK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský, Karolína Stoklásková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel: 02/ 3535 9935 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 3535 7955
fax: 02/ 3535 7951

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 3535 7955
fax: 02/ 3535 7951

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Jitka Kvídová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy:

Total Film
T3
score

Náklad:
19 000 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

Future Publishing

úvodní slovo...



Ještě než vám sdělím pár optimistických novinek, míří k vám všem, našim věrným čtenářům, upřímná omluva za zpoždění ve vydání 31. čísla *PSM*. Nemá význam se příliš vymlouvat a zabývat příčinami a důsledky, faktem je, že minulé číslo bylo částečně neaktuální a i toto číslo ještě trpí nahromaděnými hrami, takže se u řady kvalitních a zajímavých titulů musíte spokojit s kratší recenzí, než bychom si přáli.

Abychom vše dohnali, rozhodli jsme se ještě v prosinci vydat tzv. "vánoční" číslo, které vyjde 21. prosince. Bude nadupané, bude šťavnaté a bude samozřejmě s CD (původně jsme chtěli přibalit i kapra, ale co by tomu řekli vegetariáni). Bude to zkrátka číslo vánoční a nemělo by vám uniknout.

Letošní Vánoce se však ponesou spíše ve znamení PlayStation2. Proto jsme rozhodně nezaháleli a věnovali se nejen vylepšování samotného magazínu (viz nová podoba preplayů - napište nám, jak se vám líbí), ale především nové konzole. Na straně 80 startujeme naši pravidelnou rubriku věnovanou PS2. Tentokrát tu naleznete rozsáhlé téma, určené (nejen) pro všechny, kdo o pořízení PlayStation2 uvažují, příště se již dočkáte prvních recenzí. Je jen na vás, jak rozsáhlá rubrika bude, stále však zůstáváme v první řadě časopisem o PlayStation1, a jak se zdá, ještě jím nějaký čas zůstaneme - hry chystané pro blízké i vzdálenější měsíce vypadají stejně zajímavě jako současná vánoční nabídka (viz strana 13). A ta, jak jistě sami uznáte, je vskutku pozoruhodná. Nebo vám jsou tři "desítky" málo?

My v redakci budeme mít prosinec opravdu krušný (nejen kvůli hádkám o možnost recenzovat *Tekken Tag Tournament*), ale nedá se nic dělat - jsme tu pro vás a máme vás rádi. Přežijte předvánoční shon ve zdraví a na shledanou za dva týdny.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

OBSAH

ČÍSLO 32
PROSINEC 2000





BLUEPRINTY



26 C-12



24 FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX



26 C-12

PREPLAYE



36 LEGEND OF DRAGOON



32 CRASH BASH



32 CRASH BASH



34 ISS

TÉMATA



PLAYSTATION 2
STRANA 080

Skutečnost: ***Oficiální PlayStation Magazín*** **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 048

Tomb Raider Chronicles

Přece tu holku nenecháte ve štychu! I když je mrtvá.

PLAYTESTY



48 TOMB RAIDER CHRONICLES

52 MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

60 SPYRO YEAR OF THE DRAGON

RUBRIKY

Toto CD:

ZALOŽTE DISK A VYCHUTNEJTE SI DALŠÍ PORCI PIKANTNÍCH HER.

SYDNEY 2000 — Hratelné
Možná trochu pozdě, ale přece - Eidos nám poskytuje příležitost zařádit si na sto deset metrů překážek. Tak do toho, lenoši!

FORMULA ONE 2000 — Hratelné
Michael Schumacher a Mikka Häkkinen by zbledli závistí, kdyby viděli, že máte tuhle demoverzi. No, možná ne, ale váš soused určitě.

GRIND SESSION — Hratelné
Zahoďte alespoň na chvíli pana Hawka a zkuste si zahrát tuhle jeho přímou konkurenci.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX — Hratelné
A ještě jeden extrémní sport - tentokrát na kole. Tam se lámou kosti daleko snadněji než na prkýnku.

TERRACON — Hratelné
O téhle plošinovkové střílečce od Sony se možná tolik nemluví, ale to nic nemění na tom, že je cool.

MR DRILLER — Hratelné
Zahrajte si na horníka a probijte se do samého středu matičky Země. Logický rychlík, to už tu dlouho nebylo!

DRIVER 2 — Videoklip
Cítíte ten pach pneumatik? To může být jenom *Driver 2*. Příště vás čeká hratelné demo, dnes se podívejte na video.

SUPERMAN — Videoklip
Trochu vyčpělý super hrdina se snaží vrátit do podvědomí lidstva.

LMA MANAGER 2001 — Videoklip
Nejlepší fotbalový manažer se dočkal pokračování, ale je opravdu lepší?

DUCATI LIFE — Videoklip
Tato hra má ambice stát se jednostopým *Gran Turismem*. Má šanci?

CHEATY PRO...

- STRIDER 2
- IN COLD BLOOD
- DESTRUCTION DERBY RAW
- VAGRANT STORY
- METAL GEAR SOLID
- MEDIEVIL 2
- GTA 2
- JEDI POWER BATTLES

NALISTUJTE STRANU 76 TEĎ HNED!

TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY BUDOUCNOSTI...

CO DOKÁŽE ŠTĚŇÁTKO

- Vzestup robotů
- Nejlepší přítel plechového člověka
- Rychlý stříbrný posel
- Chtěli byste takového psa?

Zapomeňte na chlupatého Fida, který se vám pověsí na kotníky, hned jak otevřete domovní branku. Mazlíčci budoucnosti budou mnohem praktičtější. A mimoto i kovoví. Sony loni uvedla na trh podobného psorobota, který se jmenuje AIBO. Umí štěkat, kňučet, dostávat hlad a provokuje vás, abyste si s ním hráli během večerních zpráv. Zkrátka a dobře je stejně užitečný jako váš alík, a i když se s ním moc nepomazlíte, nedělá alespoň všude takový nepořádek.

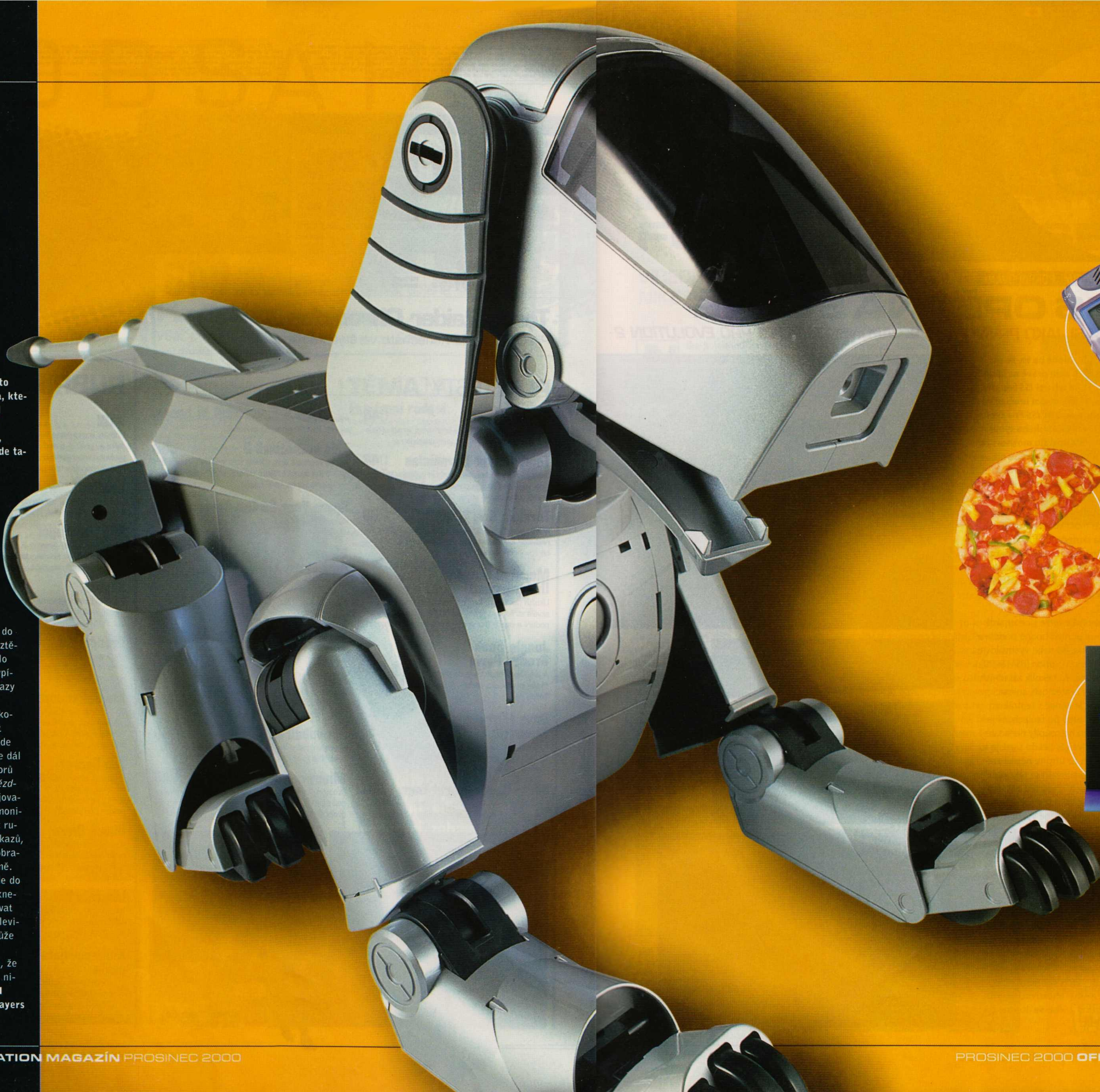
Díky nové technologii sloučených telekomunikačních společností známé pod souhrnným názvem Bluetooth si může AIBO začít vydělávat na své psí živobytí. Bluetooth umožňuje vzájemnou bezdrátovou komunikaci různých digitálních zařízení. Na té nejzákladnější úrovni to znamená, že se můžete připojit na internet přes mobilní telefon, i když máte zmiňovaný telefon zastrčený pěkně v kapse.

Do budoucna jsou ale možnosti konceptu Bluetooth mnohem dalekosáhlejší. Už do pěti let si pravděpodobně do bytu přinesete GScube (experimentální hardware, který ztělesňuje teoretický potenciál PlayStation3, viz minulé číslo PSM) a malý AIBO bude zmateně přihlížet. Stisknete vypínač a díky Bluetooth se hlava vašeho psa začne plnit obrazy a zvuky. A AIBO si s vámi poprvé popovídá.

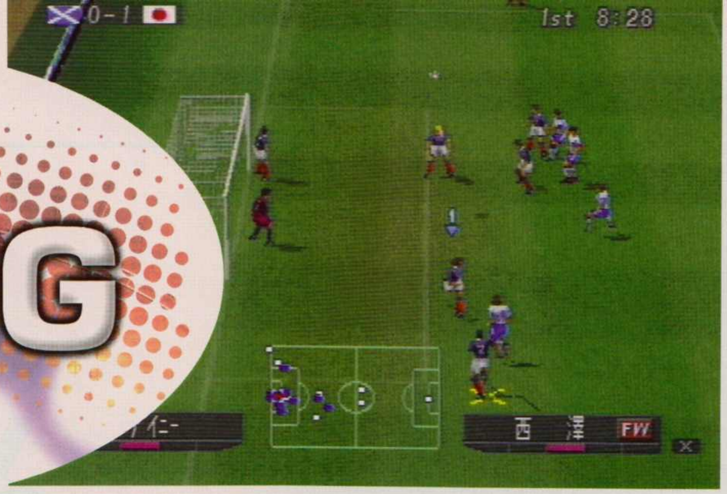
Protože bude GScube fungovat jako váš domácí širokopásmový server, přes který se k vám domů bude dostávat všechno, počínaje digitální televizí a konče e-mailem, bude díky technologii Bluetooth schopen předat tyto informace dál k vám. To může jednak znamenat, že budou z reproduktorů vaší hifi soustavy vycházet robotí zvuky jako C3PO z *Hvězdných Válek*, ale mnohem zábavnější bude AIBO jako spojovací kanál mezi vámi a Cube. Zapomeňte na klávesnice a monitory, jakmile projdete domovními dveřmi, vysype AIBO z rukávu, kolik vám během doby vaší nepřítomnosti přišlo vzkazů, a zeptá se, jak chcete tyto vzkazy přehrát: na televizní obrazovce, přes telefon nebo jiné komunikační zařízení v domě. Pokud si to budete přát, možná vám vzkaz klidně převede do morseovky a přetlumočí blikáním světel. Pak AIBOvi řeknete, na kterou část svého oblíbeného filmu se chcete podívat a on předá vzkaz GScube, který z centrálního serveru televize Nova vybere příslušný program. A pak vám k tomu může AIBO třeba objednat pizzu.

Bluetooth je docela bomba. Jediný problém je v tom, že když dovolíte dvěma zařízením, aby spolu komunikovala, nikdy si nebudete jisti tím, co si povídají za vašimi zády. ■

Dan Mayers







LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

FOTBALOVÉ POKRAČOVÁNÍ

ISS OPĚT NA SCÉNĚ

PSM* SI JAKO PRVNÍ ZAHRÁL JAPONSKOU VERZI *PRO EVOLUTION 2

Nehledě na to, že se k nám právě na vánoční trh řítí *ISS* (viz str. 34), mnozí hráči už se nemohou dočkat *ISS Pro Evolution 2* od vývojářského týmu KCET. *PSM* dostalo možnost zahrát si japonskou verzi, z níž pak vzejde i hra pro Evropu.

Hra bude vydána příští březen a bude zaštítěna licencí FIFPro, což znamená, že Konami budou moci konečně používat jména skutečných hráčů. No řekněte, není to přesně to, co jsme vždycky chtěli? Dokonalý *Pro Evolution* a navrch oficiální licence? Ale tím to zdaleka nekončí...

Japonská verze sice vypadá na první pohled hodně podobně jako loňská do nebe vychvalovaná *ISS Pro Evolution* (*PSM* 9/10), ale najdete tu několik zásadních rozdílů v hratelnosti, animaci a fyzice. Je konec s teatrálním válením sudů po faulech, na jejich místo nastoupily nenadálé pády. Když vás někdo srazí, je tu možnost, že utrpíte nějaké zranění. Zapracovalo se také na přihrávkách - jsou teď přímější a efektivnější než v předchozí hře. Je také možné vykopnout míč do vzduchu a poté na hřišti předvádět zákony gravitace respektující hlavičky.

Hra je znatelně rychlejší a také prostor se podstatně rozšířil, takže musíte každý další krok pořádně promýšlet. Brankáři jsou nyní lépe animovaní, vypadají atletičtěji a dokáží jednou rukou vyrážet míče. S výjimkou podivně se vymršťujících hlavičkářů jsou to všechno změny k lepšímu a zvyšují atraktivitu *ISS Pro Evolution 2*. Více se dozvíte příští měsíc.





Tak fajn, dokonalej fotbálek s licencí. Co chybí? No přece komentář! Nechte se překvapit, jak to dopadne. Ale asi tušíte, co?











REKLAMA NIKE

FOTBALOVÁ MISE

VIDEOHRA, JEŽ MÁ SVŮJ PŮVOD V REKLAMĚ NIKE - ALE TO BYLA JEN OTÁZKA ČASU.

Nike je jednou z nejvýraznějších obchodních značek na světě a jistě každý kromě Stevieho Wondera už viděl futuristickou reklamu, v níž se robotininjové zmocnili nového kulatějšího fotbalového míče. Ano, přesně tu, kde Edgar Davids nezakrývá svůj mohutný účes, byť jej to ohrožuje přímo na životě.

Ukázalo se, že Nike chtěla z tohoto námětu vytvořit hru už dávno a spojila se proto s firmou Microids. Veteráni mezi pařany si jistě budou pamatovat několik nepříliš povedených kříženců mezi reklamou a videohrou z osmdesátých let (ještě někdo hraje *Tony Tiger?*), a tak jsme hovořili s vedoucím celého projektu *Mission* Jeffem Cagnou s ochotou nechat se přesvědčit, že to je skutečně dobrý nápad. „Hratelnost je v zásadě úplně stejná jako u fotbalu, jenom je obohacena o bojovkové prvky. Veškeré dění se odehrává v jedné podivné budově, kde ninjové, zosobňující všechno špatné ve fotbalu a stráží míč Geo Merlin. Vaším cílem je porazit je pomocí fotbalových triků.“ No dobrá, ale jak to máme udělat?

„Hráči si mohou navzájem přihrávat, tím se vyhnout nepřátelům a pomocí svých fotbalových schopností mohou dosáhnout jistých pozic. Bojovkové prvky do hry vstupují v okamžiku, kdy se rozhodnete používat speciální komba. Hráč se například může rozhodnout, že dvakrát za sebou vyskočí, anebo promění míč v palnou zbraň a použije jej pro útok.“ Takže se zbavíte ninjů, uchráníte míč, zbavíte nebezpečí své spoluhráče a postoupíte na další úroveň. Příklad?

„V typické hře vejdou do místnosti dva hráči. Když překročí laserový paprsek, objeví se ninjové. Můžete se s nimi pustit do boje, buď se bránit, anebo používat míč jako zbraň - dribling, přihrávky, hlavičky a komba, to vše je nezbytné, máte-li se před nimi uchránit. Při východu z místnosti musíte vypnout několik vypínačů. Jediným způsobem, jak tyto vypínače vypnout, je trefit je balonem. Ale při pohybu v místnosti hráče zasahují plameny, lasery a toxický plyn, přičemž oni musejí celou dobu používat svých fotbalových schopností, aby udrželi míč.“

Oproti běžnému fotbalu to je zcela jistě změna a s přítomností Nike, Davidse, Andyho Colea, Luise Figa, Guardioly a trenéra Louise van Gaala by *Mission* mohla svou originalitou získat srdce pařanů obdařených velkou dávkou představivosti. Ale na druhé straně, fotbal je stará hra plná zábavy, a tak jakkoli se snažíme, nedokážeme předpovědět, jakým směrem se tenhle titul nakonec vydá. Měl by vyjít na přelomu roku, ale trochu se obáváme, že se hra do České republiky nedostane, stejně jako většina titulů Midasu. Snad nás někdo příjemně překvapí. ■





Je to bizarní, ale v reklamě neúčinkuje žádný fotbalista z božské Slavie! Kde je Adam Petrouš? Kam se poděl Karel Rada? A proč chybí Robert Vágner? Hmm.

UNDER COVER

RESI: THE MOVIE

Paul Anderson (*Mortal Kombat* a *Event Horizon*) bude režírovat film *Resident Evil* s rozpočtem 40 milionů dolarů, který by měl mít premiéru o Halloweenu roku 2001. Film, který úzce vychází z klasické herní série, vypráví příběh o selhání armádního super počítače, který udělal ze skupiny vědců nevraživé zombie. V Evropě se objeví následující leden.

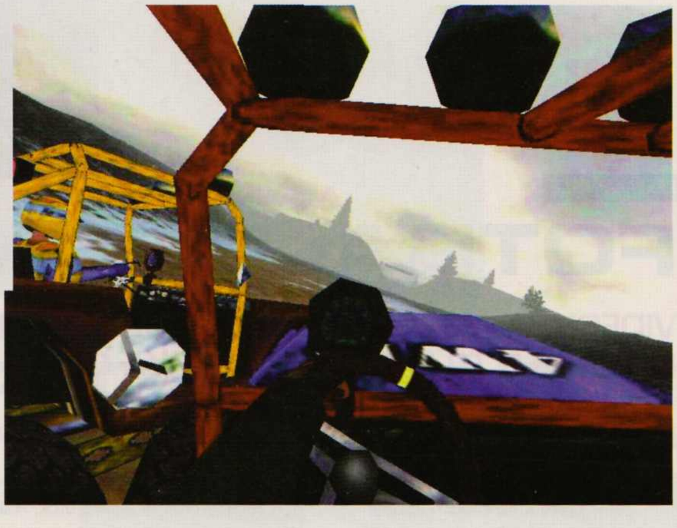


Evil se do vašich kin dostane příští rok.





Ted Carron se rozpovídal o nové síti Codemasters. První funkční hrou bude *Insane*.



ROZHOVOR

NOVÁ SÍŤ CODEMASTERS

HOVOŘÍ TED CARRON, HLAVNÍ PROGRAMÁTOR NOVÉ MULTIPLAYER NETWORK.

PSM: Co to vlastně je Codemasters Multiplayer Network (CMN) a jak ji můžeme využít?

Ted: Je to něco, co budou uživatelé PlayStation2 moci použít, pokud budou chtít pařit online proti uživatelům PC, WAPu a X-Boxu. Multiformátové pojetí vám dá konečně možnost zjistit, kdo je v paření her nejlepší, bez ohledu na konzolu. CMN je formálně aktivní od 24. listopadu (tj. premiérového dne), ale stejně si budete muset rok počkat, až získáte pro PS2 modem a pevný disk. Teprve pak se můžete připojit.

PSM: Jak bude fungovat a jaké hry bude CMN podporovat?

Ted: Technicky CMN neumožňuje jednotlivým konzolám vzájemnou přímou komunikaci. Namísto toho je zde centrální server umožňující simultánní běh hry na několika přístrojích. Ideální počet hráčů jsou čtyři a celý projekt začíná s *Insane* pro PC, což je závodní hra off-roadů. CMN bude podporovat všechny budoucí hry od Codemasters, přičemž díky našim zkušenostem z první ruky bude většina z nich pro toto médium přímo ideální. Soutěžení mezi hráči je založeno na žebříčcích dovedností, řekněme tak zhruba s osmi úrovněmi. Pokud na jedné uspějete, postupujete do druhé, kde budete soutěžit ve hře s přednastavenými časy.

PSM: A co když má člověk nevýkonný počítač? Ovlivní to nějak vizuálně hru u těch druhých?

Ted: Vůbec ne, protože hráči nejsou vzájemně propojeni, a tak hra běhá stále stejnou rychlostí. Pokud máte slabou mašinu, pak prostě jenom vidíte horší obraz vy - jinak na tom vůbec nezáleží.

PSM: A co když někdo podvádí?

Ted: Každý má svůj profil se seznamem her, v nichž hráli a někdo je udal pro podvádění. No a ostatní lidé se pochopitelně budou těm, co švindlují, vyhýbat. Navíc ty špičkové hry budou hlídány a bude o ně velký zájem, takže si můžete být jisti, že hrajete proti silné konkurenci. Stojí snad za poznamenání, že žádná mašina nebude mít navrch nad jinou.

PSM: Jak důležitý je tento projekt pro to, aby se on-line hry zbavily jistého stigmatu?

Ted: Hodně. On-line hry jsou často vnímány jako zábava výlučně pro fanatiky. Soutěživost spojená s CMN by měla vtáhnout všechny pařany.

PSM: Jak důležité jsou broadbandové sítě pro podobné projekty?

Ted: Broadband jako takový nemá klíčový význam pro počet hráčů, ale jakékoli pokroky v této oblasti nám umožní posunout celou věc dopředu. Například se moc těším na dobu, až v závodních hrách na své protivníky budete moci při předjíždění posměšně pokřikovat. ■

MARVEL HRY

DRSNÍ MUŽI

DALŠÍ SUPERHRDINOVÉ OD ACTIVISION.

Díky úspěchu *Spider-Mana* se Marvel Comics těší z představení pavučinového zázraku a Activision tedy musí zvažovat další kroky, které v marvelovském podniknou.

„Kdo ví, kam dopadne kladivo našeho dalšího velkého projektu," říká k projektu Marvel v interview pro *PSM* Todd Jefferson z Activision. Kdo asi v Marvel máchá tím kladivem? Že by to byl sám velký Thor? V tomtéž rozhovoru se Jefferson zmínil i o dalších významných projektech, jako je Iron Man se svou skříní plnou zbraní a The Silver Surfer, který vlastní intergalaktické surfovací prkno.

Je jasné, že se objeví pokračování *Spider-Mana* (na PS2), ale Activision mají k dispozici i celou hromadu dalších postav, s nimiž by mohli něco dokázat, jako je The Incredible Hulk, Fantastic Four, Captain America a další X-Men. Vše je zatím zahaleno do neznáma, ale dost možná se dočkáme nekonečné série nepřemožitelných hrdinů. ■





Spider-Man **byl jenom začátek - dočkáme se dalších her od Marvela. A kromě toho i *Spider-Man 2* na PlayStation2.**





TANEČNÍ HRA

BREAKDANCE V OBÝVÁKU

KONAMI PŘINÁŠÍ DO NAŠICH DOMOVŮ DISCO

Je dost možné, že jste tuhle hru už viděli pod názvem *Dance Dance Revolution*. Inu, nyní do Evropy dorazila jakožto *Dancing Stage Euro Mix* - my si sice nemyslíme, že by to byl lepší titul, ale hra je stejně skvělá.

V zásadě je to tancovačka, s níž přišla na trh japonská Konami. Stejně jako v případě *Jungle Book* (viz strana 54) dostanete s hrou skvělou taneční podložku, která se připojuje k PlayStation místo ovladače. Namísto zuřivého mačkání joypadu tak se- šlápnete odpovídající políčka na podložce a z vašeho obýváku se rázem stává nějaké taneční studio.

Hra byla trochu upravena, aby sedla evropskému vkusu, tudíž většinu skladeb pravděpodobně znáte z hitparád. Mezi jinými zde najdete *So Good* od Boyzone, *Word Up* od Cameo či *I Will Survive* od Glorie Gaynorové. To by vás mělo pořádně rozhecovat.

A jako bonus je zde toto: s *Dancing Stage Euro Mix* získáte zadarmo i počítadlo kalorií, takže až budete pařit před televizí, zatímco bude matka netrpělivě čekat na *Labyrinty vášně*, můžete si doslova spočítat kalorie, které tancováním spálíte. Takže už brzy se můžeme těšit na palcové titulky v novinách: „Díky PlayStation jsem zhubla o 10 kilo."

Konami plánuje *Euro Mix* pro vánoční trh, tak Ježíškovi raději napište předem, abyste se uchránili případného zklamání. Recenze se objeví v příštím čísle. ■







S tukem je konec! *Dancing Stage* má vestavěné počítadlo kalorií, jež vám pomůže shodit vánoční kila.

UKRADNI A ZMIZ

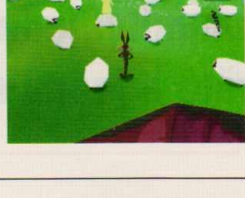
ROAD RUNNER HRA

PASÁČEK OVCÍ PŘICHÁZÍ NA PLAYSTATION

Infogrames pracují na hře, jejímž hlavním hrdinou bude inteligencí nijak nevynikající příbuzný Wila E Coyotea, Ralph Wolf. Kombinace plošinovky a logické hry, provizorně nazvaná *Sheep Dog 'N' Wolf*, bude, tak jak to od seriálu *Road Runner* očekáváme, nacpaná všelijakými gagy.

Celé by to mělo fungovat asi tak, že si nejprve vymyslíte řadu divokých plánů a šílených scénářů a pak se přenesete do herního režimu, kde se ukáže, jestli se vám podaří nějakou ovci ukrást nebo jestli je to váš konec. Pokud se vám náhodou podaří přežít, uštědří vám lekci úhlavní nepřítel, ovčácký pes Sam. *Sheep Dog 'N' Wolf*, doslova nadupaná idiotskými nápady, by měla vyjít příští rok v dubnu. ■





Plačící vlk. Ralph Wolf, který vypadá jako příbuzný Wila E, si obhlíží své chundelaté oběti.

UNDER COVER

JALECO POŘÍDILI UFC RIVALA

Na PlayStation by měla být vydána další zápasnická hra obsahující více disciplín. Jmenuje se *K-1 Fighter Grand Prix* a vznikla podle skutečného japonského podniku, kde se sjíždějí experti v karate, kung fu, kickboxu a podobně, aby ze sebe navzájem vymlátili duši. Na začátku je váš bojovník vybaven jen nejzákladnějšími pohyby. Vaše úspěchy pak nejsou odměňovány medailemi, ale kredity, které můžete vyměnit za nové působivější schopnosti.



SUPER CHAOS

Vydavatel Eon oznámil, že hodlá vydat novou 3D akční hru *Chaos Break* od Taito. Ve hře vystupují Rick a Mituki, dva operátoři tajné vládní agentury DEF. Jste vysláni prověřit zprávy, že ukradený vzorek parazitů zamořil civilní výzkumnou laboratoř s názvem Fluxus Biomaterials. Vaším úkolem bude zhodnotit situaci, získat všechna dostupná data a zneškodnit zdroj zamoření.



Obludy v *Chaos Break* jsou poněkud hnusné...

NÁVRAT BATMANA

Ubi Soft vydá na PlayStation hru *Batman Of The Future: Return Of The Joker*. V Evropě by měla být vydána v květnu 2001 a jde o hru inspirovanou populárním kresleným seriálem. UBI Soft slibuje akci v ninja stylu a navíc hi-tech zbraně a speciální předměty. Pokud se začínáte těšit, vězte, že hra bude určena mladším hráčům kolem 8 let.

FIFA SOUNDTRACK

Každou chvíli očekáváme ohlášení soundtracku k *FIFA 2001*. Ve hře se objeví nejen starý známý Robbie Williams (ten již přispěl do *FIFA 2000*), ale rovněž slavný DJ Paul Oakenfold a dočkají se i fandové Mobyho, který údajně chystá exkluzivní remix skladby *Bodyrock*, známé z desky *Play*.







Jakže to bylo s tím řízením aut se dozvíte v *GT3*. Ten pán je posedlý auty.

ROZHOVOR

KAZUNORI YAMAUCHI

MUŽ ZODPOVĚDNÝ ZA SLAVNÉ *GRAN TURISMO* NAHLÍŽÍ DO BUDOUCNOSTI

Jeden z nejproslulejších herních vývojářů na světě si vyšetřil trochu času a popovídal si s *PSM* o budoucnosti série *Gran Turismo*. Ten pán není zrovna skromný.

PSM: Jak jde vývoj *GT3* pro PlayStation2?

Kazunori: Pomalu! Museli jsem zdvojnásobit čas na programování, ale v *GT3* bude vylepšená grafika a výrazně vyšší framerate. Dále jsme zasahovali do oblastí jako fyzikální model, textury a především AI protivníků. Momentálně je hra dokončená tak ze 70%.

PSM: Do jaké míry jsou důležité online možnosti PS2?

Kazunori: *GT3* je jako hra sama o sobě soběstačná, ale PlayStation2 otvírá mnohem zajímavější možnosti. Myslím, že možnost hrát se spoustou lidí je velice přitažlivá a že se s ní dá pracovat dál. Předpokládám, že se tu v budoucnu vytvoří dvě komunity: jedna ve skutečném světě a jedna online.

PSM: Přemýšlel jste o možnostech PlayStation3 a co by mohla nabídnout hráčům?

Kazunori: Jsem rád, když se hardware a software vyvíjí a rozvíjí. Ale i kdyby se vylepšil 100krát, nebude mi to stačit. Myslím, že se toho dá se síťovými hrami ještě spousta vymyslet, i poté, co se nám podaří dosáhnout fotorealismu.

PSM: *GT3* v mnoha ohledech předčí i arkádovou kvalitu. Dokážete si, vezmeme-li v úvahu současné pokroky v technologii s arkádami kompatibilních paměťových karet, představit automatovou verzi *GT*?

Kazunori: Mám ještě lepší nápad. Nebyla by to jen arkáda, ale obrovské zábavní centrum po síti, kde je všechno ještě mnohem promakanější.

PSM: Na jakém jiném typu her, kromě závodního žánru, byste si chtěl zkusit pracovat?

Kazunori: Dělal jsem na *Omega Boost* pro PlayStation, ale tím se mé nadšení pro roboty a mechanické válečníky vyčerpalo! Mým největším zájmem je motorismus. Mým oblíbencem je Ayrton Senna a kdysi jsem snil, že se stanu závodníkem. To je jeden z důvodů, proč dělám závodní hry, já ta auta opravdu řídím. V *GT3* je asi 150 vozů, asi tak z 50% jsou to nové modely, ale mně jich na projetí zbývá ještě asi 100!

PSM: Zmínil jste se o Ayrtonu Sennovi, přemýšlel jste někdy, že uděláte F1 hru?

Kazunori: Mám rád hry F1. (Přes tvář mu přelétne lehký úsměv, který předznamená, že nám pan Kazunori nehodlá prozradit všechno.) Jak už jsem řekl, mými hlavními koníčky jsou motoristický sport a závodní hry, ale zkusil bych si udělat i RPG.

Gran Turismo: RPG? Tak na to slyšíte... ■

> **„V budoucnu se tu vytvoří dvě komunity: jedna ve skutečném světě a jedna online."**



VÁNOČNÍ HRY

007 Racing	EA
102 Dalmatians	Eidos
Action Man: Jungle Survival	Hasbro
Alien Resurrection	Fox
Alex Ferguson's Player Manager 2001	3DO
Army Men: Air Attack 2	3DO
Army Men: Land, Sea and Air	3DO
Army Men: Sarge's Heroes 2	3DO
Batman Of The Future	Ubi Soft
Breakout	Hasbro
Bugs and Taz: Timebusters	Infogrames
Championship Motorcross 2001	THQ
Chicken Run	Eidos
Crash Bash	SCEE
Dancing Stage Euromix	Konami
Digimon World	Crave
Dino Crisis 2	Virgin
Driver 2	Infogrames
Ducati World	Acclaim
F1 World Grand Prix 2000	Eidos
FIFA 2001	EA
Ford Racing	Empire
The Grinch	Konami
Incredible Crisis	Virgin
International Cricket Captain 2000	Empire
ISS	Konami
Jungle Book Groove Party	SCEE
Knockout Kings 2001	EA
McGrath Vs Pastrana Motorcross	Acclaim
Medal of Honour Underground	EA
Ms Pac-Man: Maze Madness	SCEE
The Mummy	Konami
MTV Sports Skateboarding	THQ
NHL 2001	EA
Power Rangers: Lightspeed Rescue	THQ
Beach Volleyball	Infogrames
Prince Naseem Boxing	Codemasters
Ready 2 Rumble Round 2	Midway
Sheep	Empire
Spec Ops: Ranger Elite	Take 2
Spyro Year Of The Dragon	SCEE
Star Wars Demolition	Activision
The World Is Not Enough	EA
This is Football 2	SCEE
Tigger's Honey Hunt	Ubi Soft
Tom and Jerry In... House Trap	Ubi Soft
Tomb Raider Chronicles	Eidos
UEFA Champions League Season 2000/2001	Take 2
Vanishing Point	Acclaim
WCW Backstage Assault	EA
World Destruction League: Thunder Tanks	3DO
WWF Smackdown 2	THQ



VÁNOČNÍ HRY

VÁNOCE 2000

DEFINITIVNÍ SEZNAM HER, KTERÉ MOŽNÁ NAJDETE POD STROMEČKEM

Zvonky cinkají, sníh (nebo spíše prudký déšť) padá, tlusťoch v červeném nakládá své sáně a vy doufáte, že 24. prosince naleznete pod stromečkem jednu nebo dvě videohry.

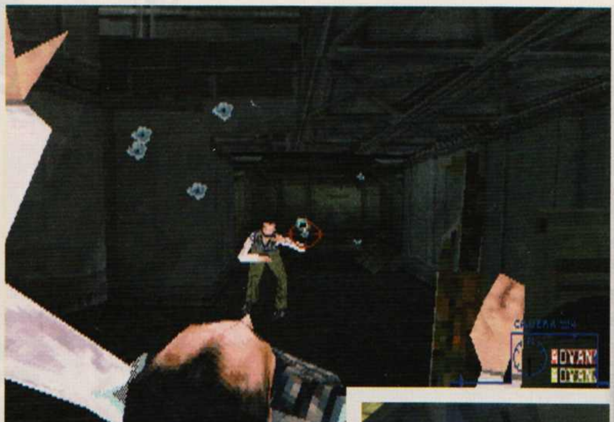
Ale co bude ve skutečnosti k nalezení na pultech? Co se vám budou snažit prodavači vnutit? Zde je seznam nejnovějších PS1 her, ze kterých si můžete vybrat. Rádi fotbal? Pak máte na výběr hned z pěti her. Nebo snad závodní hru? I tam je z čeho vybírat. Nabídka je to skutečně velkolepá.

Pokud by vám snad Ježíšek nadělil kompletní sestavu vánočních her, znamenalo by to, že byste příští rok měli novou hru na každý týden. Ať tak či onak, přejeme vám šťastnou ruku - to, že je hra na seznamu, zdaleka neznamená, že je kvalitní. Recenze části her otiskujeme v tomto čísle, dalších se dočkáte v příštím čísle, které vychází ještě před Vánoci, takže nikam nespěchejte. Vzpomeňte si na dědečka a jeho „Dvakrát měř a jednou řež“. ■





Ne každý si bude moci dovolit koupit opravdu každou kvalitní hru, takže tady je několik našich tipů: ***Tomb Raider: Chronicles, Driver 2, Spyro: Year Of The Dragon*** a ***Medal of Honour Underground.***









Člověk, který umí. Na vývoj *Rogue Spear* dozírá velice populární spisovatel Tom Clancy.

POKRAČOVÁNÍ RAINBOW SIX

A JSOU ČTYŘI

RED STORM SE VRACÍ NA SCÉNU S *ROGUE SPEAR.*

Na konec roku se chystá vydání pokračování nemálo kritizované playstationové hry *Rainbow Six* nazvané *Rogue Spear*. V prvním dílu měli hráči možnost volit jen mezi třemi hratelnými postavami, přestože se v názvu hry hovořilo o šesti. V *Rogue Spear* už můžete vybírat ze čtyř.

Počáteční mise nejsou nic neznámého - nejprve musíte vysvobodit rukojmí v hlavní umělecké galerii a pak vás čeká vyřešení únosu letadla. Zápletka se však začne odvíjet až ve chvíli, kdy si tým uvědomí, že za oběma událostmi stojí dvě kriminální organizace - ruská mafie a skupina ze středního východu. Není tedy pochyb o tom, že vy jste ti, kteří musejí zachránit svět před teroristickými zmatky.

Pokračování však naštěstí umožňuje lepší vládu nad výběrem zbraní. V instruktážním sektoru si můžete dokonale naplánovat každou operaci ještě dříve, než vyšlete své agenty do terénu s dílčími úkoly, aby pak byla celá akce úspěšná.



Engine by měl oproti *Rainbow Six* vykazovat nejedno vylepšení.

Celkem se budete muset vypořádat s 19 misemi a vývojáři Saffire Corporation sem zařadili i možnost zabít jednou ranou, abyste mohli šetřit municí a vyřídit si to s nepřítelem jednou dobře mířenou ranou do hlavy.

Toto nejnovější pokračování by mělo obsahovat plně ozvučené, atmosféru podporující instruktáže a také animované mapy. ■

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše dobrá sestra podívá na nejkrvavější playstationové hry a diagnostikuje škody, k nimž by došlo, kdyby někdo tato zranění skutečně utržil. A program pro tento měsíc? Bodné rány nožem a popáleniny kyselinou v *X-Men Mutant Academy*.



• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza : Žiletkové nože Volverina pronikly hrudníkem, zasáhly plíce, srdce, játra, slinivku a žaludek. Tržné rány by způsobily silné krvácení doprovázené šokem a značné poškození vnitřních orgánů.

Prognóza : Pokud by nedošlo k rychlému zastavení krvácení, byl by konec. Dále je nezbytné ošetření šoku a zavedení nitrožilní výživy a krevní transfuze. Pokud by měl tenhle muž přežít, byl by nezbytný okamžitý chirurgický zákrok a operace orgánů v krajině hrudní. Šití by neunikla ani stěna hrudního koše.



Ve skutečnosti se naše Sestra Bolest jmenuje Carol Channonová. No jasně, je to máma naší redaktorky Catherine.

• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza : Kyselina popálila obličej a horní část trupu, což způsobuje mučivou bolest, hloubka popálenin však naprosto zničila nervová zakončení.

Prognóza : Okamžité ošetření je životně důležité. Nutné je důkladné omytí neutralizující látkou, které zamezí dalšímu šíření popálenin. Zvažovat by se také mělo rychlé chirurgické odstranění poškozených tkání a transplantace kůže. Mohlo by rovněž dojít k otravě krve, poruchám látkové výměny a neprokrvování důležitých orgánů, což by mohlo v kombinaci s rozsáhlými popáleninami znamenat smrt. Měla-li by oběť přežít, byla by nezbytná transplantace kůže, zákrok plastického chirurga a rehabilitace. ■

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Společnost Quellxexx, vyrábějící periferní zařízení, oznámila vydání prototypu Dreamarama, přídavné jednotky k PS2. Je to speciální čepice s jakýmisi barevnými elektrodami, které se zapojují do konzoly. Čepice během spánku snímá vaše sny a ukládá je do paměti PS2. Po probuzení si pak můžete „zahrát" hru postavenou na výsledné surrealistické spatlanině, kde se objevují bývalé přítelkyně, fantastická jídla a vaše metaforizované strachy. Hlavní vědátor Quellxexxu, profesor Morten Blofeld, to komentoval slovy: „Pšesně jak žíkáte, hžíšníci už nenajdou klid. My v Quellxexxu dokážeme špoutat síly lidské pšedstavivosti a dost možná i ovládnout švět."

Kampaň za vydání *Spider-Mana* v Japonsku zaznamenala minulý týden zvláštní obrat. Na hlavním náměstí v Ósace vyprovokoval Senji Fuzuki středovýchodního pavouka (který byl vystavován velkým dávkám radiace), aby ho kousl. Později se pokusil proniknout do bezpečnostního sektoru jistého bankovního ředitelství, ale kvůli extrémní nevolnosti a neschopnosti metabolismu vypořádat se se sílou a hbitostí onoho pavouka Fuzukiho porazil utíkající zloděj, který si při té příležitosti odnesl i jeho peněženku.



Člověk se nevyrovná SpiderManovi.



FILMOVA LICENCE

ZELENÁ PŘÍŠERA NA OBZORU

NEPŘÍLIŠ SYMPATICKÝ GRINCH MÍŘÍ NA PLAYSTATION

Konami právě vydává hru založenou na novém filmu jménem *The Grinch,* v hlavní roli s Jimem Carreym (premiéra v České republice bude 7. prosince). Pro ty nezasvěcené, Grinch je taková postavička, proslulá spíše svým věčným mrzoutstvím než příjemností. Grinch, velká zelená chlupatá obluda, byl vyhnán ze svého rodného města Who-Ville, neboť jeho bizarní zjev byl na žaludky tamních obyvatel asi už příliš. A tak odchází do divočiny, aby zde žil životem poustevníka, přičemž si mohl hezky zanadávat.



Hra volně následuje děj filmu, přičemž vy ovládáte Grinche prozkoumávajícího bizarní svět Who-Ville v naději, že se mu podaří získat zpět dobré jméno a postavení. I druhou postavu ve hře můžete ovládat - Max The Dog je Grinchův věrný souputník, který dokáže rozptýlit pozornost obyvatelů Who-Ville, zatímco se Grinch nepozorovaně proplíží kolem. Stejně tak se dokáže vtěsnat do míst, kam se Grinch prostě nevejde.

Grinchova výzbroj je stejně mimo jako celý jeho život. Můžete si vybrat mezi vrhačem shnilých vajíček, střílečem slimáků a pak štítem proti lásce. I když při Grinchově charakteru si moc nedokážeme představit, proč by se zrovna on musel chránit proti lásce, ovšem v listopadu, až hra vyjde, se to jistě všechno vyjasní. Je pravda, že v Americe je Grinch proslulý asi jako u nás Křemílek a Vochomůrka, ale to nic nemění na tom, že zájem u nás asi nebude valný. Pokud však bude hra za něco stát, proč ne... ■





Země Who-Ville. Herní verze filmu - s Jimem Carreym v hlavní roli - provází pana Grinche a jeho pejska při jejich bizarních dobrodružstvích.

VODNÍ SPORTY

WAVE ATTACK

MODERNÍ *CALIFORNIA GAMES*

Midas Interactive Entertainment nám do zimních plískanic přinášejí trochu slunečních paprsků amerického západního pobřeží v nové hře *California Watersports*, která by se měla objevit v lednu.

Hra vytvořená v Austrálii týmem Theyer GFX umožňuje hráčům vyzkoušet si závody na celé řadě plavidel, počínaje skromným vratkým prknem a konče třeba tryskovými lyžemi.

Vyberte si některou z opálených postav, jeden ze šesti herních režimů, mezi nimiž najdete i Big Air a slalom s rozdělenou obrazovkou. Nastavit si můžete i různé další volby, takže třeba začnete jednodušším Free Ride a pak se postupně dostanete ke komplikovanějšímu Trick Competition. Můžete si zasurfovat na řadě proslulených pláží, které se Theyer GFX snažili vylepšit pohyblivými písky a realistickými vzorky vln (na ty jsme opravdu zvědavi). Samozřejmě nebudou chybět ani podvodní nebezpečí, jako jsou útesy nebo delfíni.

Midas doufají, že si tyto chytré vychytávky společně s hudbou surfařského oblíbence JetPilota získají nejlepší místo na vlně extrémních vodních sportů, která se v poslední době začala vzdouvat. ■





Jetskiing USA. **Midas se ponořili do extrémních vodních sportů a vzešla z toho California Watersports - hlavně neubližte delfínům.**

PREVIEW





Eithea: Moonlight versus Fire Dragon v boji na život a na smrt.

EITHEA

ATLUS / LISTOPAD

Ačkoliv jsou v erpégéčkách výpravné příběhy něčím hodně okoukaným, *Eithea* je na jednom takovém postavena. Témata hry jsou poněkud bizarně láska a důvěra. Pod svým velením máte skupinku orientálních krásek, přičemž se členy Moonlight Family (to jsou ti dobří) bojujete proti klanům Fire Dragons, které se svými vědeckými experimenty narušují rovnováhu života a přírody. Síla a schopnosti vašich postav se točí kolem nového a originálního bojového systému zvaného LAV (zkratka pro Latent Ability Voltage). LAV je potenciální mentální síla určité postavy a může se měnit na základě nálady nebo momentálního rozpoložení. To znamená, že výkon vašich postav v boji může ovlivnit to, jak s nimi mluvíte. ■





Smash Court 3 slibuje víc míčků v akci, než kdy dřív.

SMASH COURT 3

NAMCO (PS1) / LISTOPAD

Tento návrat do 70. let představuje první vystoupení Namco na kurtu od doby, kdy vyšla skvělá *Anna Kournikova's Smash Court Tennis.* Ale ne že byste se vrátili do doby Bjorna Borga a Ilii Nastase. Tvůrci *Smash Court 3* slibují 24 hratelných postav, z nich se každá může pochlubit oním osobitým sladkým stylem, který si buď zamilujete, nebo ho budete nenávidět. Dále je tu možnost zazářit v sérii televizí přenášených akcí. Režim Mini-Game zase nabízí tři varianty hry s raketou a míčkem, včetně režimu Explosive Bomb, který najdete i ve hře půvabné slečny Kurnikovové. Do akce se mohou najednou zapojit až čtyři hráči, takže až vás omrzí trefování se do terčů a zdolávání konzolou řízených soupeřů, můžete si vždy pozvat kámoše a pobavit se vespolek. ■

36 ON 136 OE プレイステーション

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

PS2 V ARKÁDACH?

AUTOMATOVÁ SPOLUPRÁCE

NAMCO OHLÁSILO VÝVOJ ARKÁDOVÉHO HARDWARU ZALOŽENÉHO NA PS2.

Technické specifikace znáte, o hrách jste už slyšeli, a tak tvrdě šetříte, až se konečně PS2 objeví na trhu. V Japonsku se nová konzola prodává o sto šest a nikdo nepochybuje o tom, že stejně tomu bude i ve zbytku světa, až tam konečně pronikne.

Právě se zřetelem na tento komerční úspěch se Namco rozhodlo postavit svůj nový arkádový hardware na PlayStation2. Systém, nazvaný System 246, bude pro pohon svých nových arkádových titulů využívat všech základních (i ne úplně základních) technických prvků PS2, jako jsou například Emotion Engine a grafická karta. První hrou, jež by se na tomto systému měla objevit, bude toužebně očekávaný *Ridge Racer V Arcade Battle.* Namco plánuje následovat *Ridge* sérií dosud nespecifikovaných arkádových titulů, o který se zatím všechny detaily drží v naprosté tajnosti. Nicméně hodně se šušká o dalším *Soul Calibur* a *Time Crisis,* byť nic nebylo dosud oficiálně potvrzeno.

System 246 bude rovněž využívat péesdvojkové CD, DVD, pevný disk, čímž se výrazně zjednoduší systém ukládání dat. To v praxi znamená, že přenos dat mezi automaty bude mnohem snazší, neboť nebude nutné vyměňovat hardware - majitel arkády prostě jenom vloží nový disk a na mašině bude běhat další hra. To ve svém důsledku podpoří v arkádách větší rozmanitost - výměna stávajících her totiž bude rázem jak snazší, tak hlavně levnější. Otevírá se zde skutečně široké pole možností. Představte si automat s DVD diskovým měničem. Ostatně proč by na jednom automatu nemohlo být třeba deset her? Anebo dvacet? A co třeba sto?

Namco rovněž zvolila tento systém, aby pro vývoj arkádových titulů získala konzolové vývojáře, kteří budou s hardwarem důvěrně obeznámeni. Jsou tedy arkády budoucností? Inu, rozhodně tvoří její část. ■



Hry na PS2 v arkádách? Fantazie se stane realitou, nicméně rozhodně nečekejte nějaká 50-ti hodinová erpégéčka.





NOVÉ TITULY

THREADS OF FATE
(SQUARE)

Toto je nová hra od Square, tudíž už tušíte, o co jde? RPG, říkáte? Bravo, uhodli jste. *Threads of Fate* obsahuje dvě kompletní adventury. Jsou zde dvě, protože můžete hrát buď v roli Rue, mladíka se schopností napodobovat jakékoliv monstrum, které porazí, anebo Mint, jeho mladé přítelkyně vládnoucí mocnými kouzly. Jejich cílem je najít starodávný magický artefakt a (jak jinak) zbavit zemi zla, přičemž po cestě si mohou i něco vydělat. ■




Další RPG od Square. Abyste věděli, jsou v tom zatraceně dobří.

DECEPTION 3 DARK DELUSION
(TECMO)

Tato hra má celkem neobvyklou premisu, nicméně japonský herní průmysl byl vždycky poměrně nevyzpytatelný. *Deception 3* je v zásadě o tom, že líčíte pasti a do nich chytáte lidi, kteří se pokoušejí proniknout do vašeho hradu. Ano, zní to hodně jednoduše, ale s pastmi si můžete různě pohrávat, a dokonce lze i jednotlivé artefakty kombinovat, a tak vytvářet pasti úplně nové. Určitě to bude mít obrovský úspěch a možná, že se brzy dočkáte i evropské verze. ■




Experimentování s žánry je vždy zajímavá věc. *Deception 3* vypadá skvěle.

DANGAN
(KSS MEDIA)

Příznivce *Gauntlet Legends* nebo *Smash TV Dangan* možná trochu zarazí. V zásadě je to taková moderní verze, v níž vedete Jacka (hrdina) k východu každé z úrovní a přitom zabíjíte nepřátele, sbíráte věci a snažíte se vyhnout upečení, rozmlácení nebo rozřezání nejrůznějšími pastmi. Po arénách lze najít nejrůznější zbraně či power-upy, které vám pomohou na cestě, takže rozhodně to nebude nuda. *Dangan* neslibuje nic originálního či převratného, zato však slibuje hodně zábavy. ■




Trochu akčnosti ještě nikoho nezabilo. Tedy kromě těch „zlejch", samozřejmě.

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Dino Crisis 2 (Capcom)
3. Genso SuikoGaiden Vol.1: Swordsman Of Harmonia (Konami)
4. Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999 (Square PS2)
5. Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 (Konami)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Metal Gear Solid 2 (Konami PS2)
2. Final Fantasy X (Square PS2)
3. Onimusha Warlord (Capcom PS2)
4. Tales Of Eternia (Namco)
5. Star Ocean 3 (Enix PS2)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Ridge Racer V (Namco PS2)
2. Super Robot Taisen (Banpresto) Mobile Suit Gundam: Giren's
3. Ambition (Bandai PS2)
4. Tekken Tag (Namco PS2)
5. Kessen (Enix PS2)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

PS2: VĚTŠÍ OBRAZ

Japonští pařani jsou pěkně vyhecovaní. Máme PS2, máme spoustu kvalitních titulů a další se chystají. Nicméně teprve teď se pociťují širší důsledky, které přineslo PS2.

Pokud něco činí PS2 odlišným od ostatních konzol, pak to je DVD přehrávač. To samozřejmě není žádná novinka, pomyslíte si, nicméně v hektickém světě obchodu a podnikání jménem Akihabara se právě teď děje něco velice zvláštního. Není neobvyklé, že vzniknou nové obchody a záhy se utopí v moři konkurence, nicméně nedávno se zde objevilo spoustu obchodů nabízejících DVD filmy a hry. Jak to? No, pochopitelně PS2.

Lidem totiž došlo, že to není pouze herní konzola a kupují ji pro její DVD schopnosti. A tak se konzola ve skutečnosti prodává víc než samotné hry. Rovněž Namco se rozhodlo využít jejích schopností pro své nové arkády a GSCube (viz Oko v minulém čísle) otevírá ještě širší pole možností. Co dalšího? Sporák na PS2? Jo, dějí se to divné věci, přátelé. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Naše milostná aféra s roztomilými věcičkami pokračuje. Touch Ojisan je malý roztomilý plastový panáček, kterého si zapojíte do počítače. Když vám přijde e-mail nebo fax, zčervenají mu tváře, začne mávat rukama a vrtět hlavou. Fakt originální.

Trochu puzzle hlavolamů, tentokrát od vývojářů Visit. Fantasticky pojmenovaná hra *Chiki Chiki Chikin* je bizarně o sbírání barevných čtverečků. Když zmizí tři stejného druhu, získáváte body. Alespoň ten název si jistě zaslouží.

Idea Factory dělá na RPG pro PlayStation2. Hlavní rozdíl mezi touto hrou, nazvanou příznačně *Generation Of Chaos*, a ostatními RPG spočívá v tom, že se jedná o on-line záležitost. Každý, kdo zná *Asheron's Call* či *Everquest* pro PC, bude jistě touhle zprávou nadšen.

Dlouho očekávaný *Dragon Quest VIII* se konečně dostal minulý měsíc na trh. Za první tři dny se prodalo skoro dva miliony kusů a na tržbách se získalo zhruba 15.210.000.000 jenů. Tomu se říká fanatičtí pařani.

ONLY IN JAPAN

KDO SPÁLIL CHLEBA?

„Jsem Spálenej chleba. A mám vztek. Nechal's mě v troubě moc dlouho. Teď mě pálí hlava. Já mám ale vztek!" Bacha, protože tohle je vzkaz od Spáleného chleba neboli Burnt Bread Mana, nejnovější ikony-maskota, který se objevil na japonském trhu a který je tak trochu výjimkou z pravidla: není roztomilý, je naopak sprostý, sarkastický a někdy dost nesnesitelný. A jeho popularita je už taková, že dal vzniknout nové rase hraček a maskotů a svému tvůrci Sanu-X vynesl velkou slávu. Bojte se, bojte se. Hodně se bojte. Přichází Spálenej chleba. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

13. Driver

Seznamte se: toto je Tanner, muž řídící se vlastní vyhláškou...
Režie: Quentin Tarantino

ZÁPLETKA:

Tanner je tajný policajt, co nikdy nejezdí autobusem. Jeho dcera je zabita při bankovní loupeži a on má za to, že stopy zločinu vedou až k podsvětnímu syndikátu, v jehož čele stojí bývalý policajt, který tak pochopitelně zná všechny metody používané obránci zákona. Tannerův šéf s pátráním nesouhlasí, zdá se mu to příliš osobní, a tak do toho jde Tanner na vlastní pěst - cestuje po exotických místech (Rio, Havana, Las Vegas); dále pracuje jako nájemný šofér v naději, že se takhle dostane k samotnému bossovi a bude si s ním moci vyřídit účty. Nicméně jeho policejní šéf mu přidělil sympaticky pohlednou policajtku, aby nad ním bděla. Jinak se Tanner ještě může spoléhat na svůj podsvětní kontakt, známý pouze jako Mechanik, což je bývalý šampion závodů NASCAR, který mu do auta instaluje různé součástky a vůbec dbá na to, aby mu auťák neuletěl.

CHARAKTERISTIKA:

Něco jako *Odplata* s Melem Gibsonem a se spoustou automobilových honiček.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?

No, už prošly jiné filmy, tak proč ne zrovna tenhle? Ostatně už je na čase, aby Tarantino udělal nějaký inteligentní akční film - s kvalitním retro soundtrackem, rychlostí a dialogem ve stylu sedmdesátých let. Mohl by pozvat nejlepší šoféry světa a utratit spoustu peněz za šílené honičky v autech; třeba těsně nad propastí v horách nebo naopak v dopravní špičce ve městě.



Dalo by se říci, že několik filmů *Driver* už bylo natočeno.

OBSAZENÍ



▲ Tanner – Brad Pit



▲ Tobias Jones – Mark Wahlberg



▲ Mechanik - LL Cool J



▲ Policajtka - Halle Berry



▲ Boss syndikátu - Tommy Lee Jones

Photography: AllStar

TIME CRISIS 3

SÁM, ALE OZBROJEN

SCEE OHLÁSILO *TIME CRISIS: PROJECT TITAN*





Policajti ze sedmdesátých let - tady je máte (nahoře, vlevo) v jejich verzi YMCA.

SCEE právě ohlásilo třetí pokračování řady *Time Crisis*, tentokrát s podtitulkem *Project Titan*. Tentokrát budete muset oddělat pár týpků, co před vámi znenadání vyskočí - a tak zhatit teroristický plán z titulku hry.

Vývoje hry se opět ujal mistr arkádových stříleček, firma Namco, jejíž tituly řady *Time Crisis* jsou ve střílečkách se světelnou pistolí na PlayStation naprostou špičkou. *Project Titan* je typická střílečka střelnicového typu, kdy se až dva hráči mohou schovat za scenérií, aby vzápětí udeřili na nepřítele.

I potřetí vám připadne role speciálního agenta Richarda Millera, podezřelého z atentátu na Xaviera Serrana, prezidenta fiktivní země Caruba. Máte 48 hodin na to, abyste své jméno očistili, tzn. musíte najít skutečného vraha, a to bez jakékoli cizí pomoci či podpory.

Jinými slovy, musíte zastřelit každého, koho uvidíte, a to v několika prostředích, přičemž první úroveň se odehrává na palubě velké moderní jachty. Hra vás pak vede přes přístavy, letiště, rezidence a laboratoře, abyste nakonec došli do úkrytu pana Biga, kde vás čeká finální souboj. Namco odhaduje, že zaměřovací systém bude zatím vůbec nejpřesnější a bude možné hrát i takticky díky plánovanému množství úkrytů.

Project Titan se nejlépe hraje se světelnou pistolí, ovšem podporuje i ovladač Dual Shock. Na trhu by se hra měla objevit někdy v polovině roku 2001... ■

KDO VYHRAL V PSM 30?

10x Chase The Express

Správné odpovědi z čísla 30, kde jste válčili o 10 originálek *Chase The Express* nebyly nijak obtížné, hrdinou filmu *Přepadení 2: Temné území* je Steven Seagal (1A), *Chase The Express* je původní hrou s originálním námětem (2C) a autorský tým se jmenuje *Sugar & Rocket*, tedy Cukr a rakety (3A). Drtivá většina si s úkolem poradila, zde jsou vylosovaní výherci:

Michal Viglaský, Hradec Králové; Michal Socha, Studénka;
Dagmar Radimská, Nové Město na Moravě;
Erika Dlouhá, Kladno; Lubor Buřič, Řevnice;
Martin Kocián, Jihlava; Ondřej Machulda, Benešov;
Marek Achtman, Liberec
Bohumil Pícha, Praha
Jana Moudrá, Trutnov

5x balíček Konec světa

Vyhrát Arnoldův balíček s videokazetou a několika dalšími dárkovými předměty k filmu *Konec světa* bylo snadné. Stačilo napsat, jak se film jmenuje v originále. Správná odpověď zní *End of Days* a tady je pět výherců:

František Randa, Litoměřice
Skalník Petr, Sepekov
Petr Šamšula, Havířov
Pavla Dvořáková, Olomouc
Kamil Vacek, České Budějovice

SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. NHL 2001
2. FIFA 2001
3. MEDAL OF HONOUR
4. IN COLD BLOOD
5. GRAN TURISMO 2
6. DRIVER 2
7. COLIN MCRAE RALLY 2.0
8. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
9. SYPHON FILTER 2
10. HOGS OF WAR
11. FINAL FANTASY VIII
12. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
13. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
14. SPIDER-MAN
15. DINO CRISIS

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ..... (ACTIVISION)
2. MADDEN NFL 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
3. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON .... (SONY)
4. NBA LIVE 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
5. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX .... (ACCLAIM)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE .... (EIDOS)
3. FIFA2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
4. TOMB RAIDER: CHRONICLES .... (EIDOS)
5. THE WORLD IS NOT ENOUGH .... (EA)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Kanadský prkýnkář a vzduchoplavec Tony Hawk hraje:

1. *GRAN TURISMO 2* .... Sony
2. *ABE'S ODDYSEE* .... GTI
3. *ABE'S EXXODUS* .... GTI
4. *TONY HAWK'S 1* .... ACTIVISION
5. *TONY HAWK'S 2* .... ACTIVISION



MY SI HRAJEME

Lukáš Kolínský vám radí na naší hotline a hraje:

1. *TEKKEN TAG TOURNAMENT*
2. *SOUL CALIBUR*
3. *TOMB RAIDER CHRONICLES*
4. *SYPHON FILTER 2*
5. *METAL GEAR SOLID*



ONI SI HRAJÍ

Richard Darling, hlava firmy Codemasters

1. *TOCA WTC*
2. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
3. *METAL GEAR SOLID*
4. *MEDAL OF HONOUR*
5. *DRIVER*



VY SI HRAJETE

Svých pět oblíbených her nám poslal Michal Pětík.

1. *SILENT HILL*
2. *ISS PRO 98*
3. *S. WARS: PHANTOM MENACE*
4. *FUTURE COP: LAPD*
5. *UEFA CHAMP. LEAGUE 99/00*

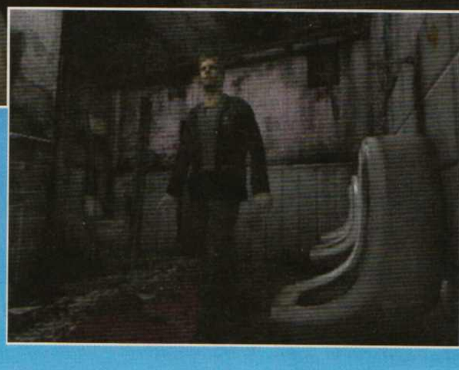
PS2

VZDORUJÍCÍ



NEJŽHAVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION2.





Tma. Tak zní heslo nového hororu od Konami.

HOROROVÉ POKRAČOVÁNÍ

ZPRÁVA ZE ZÁHROBÍ

SILENT HILL 2 ZASEJE DO SRDCÍ HRÁČŮ NOVOU HRŮZU. ZVUK TICHA JE ŠÍLENÝ.



Konami prozradili první detaily o pokračování šokujícího hororu *Silent Hill 2* a zdá se, že bude stát za to.

V krátkém videu na Tokyo Game Show se *PSM* seznámilo s hlavním hrdinou jménem James, který žije v nové čtvrti hrůzného města Silent Hill. James se, na pozadí strašidelného soundtracku vyluzovaného na akustickou kytaru, plíží mlhou ulic a snaží se zjistit, jak to, že dostává poštu od své ženy. Od ženy, která je již tři roky mrtvá.

Ve hře se představí deset nových příšer, a co se formátu týče, je zachováno vše, co jsme znali z původní hry: mrazivě děsivé hlavolamy prostřídané krvavými potyčkami. Přibylo trochu střílení, ale rozhodně se ze hry nestane nějaký *Resident Evil*. Ve videu jsme viděli mrtvolu, která vlekla ještě další tělo po podlaze márnice, pak přišel střih a objevila se tajemná žena, bijící Jamese do obličeje a šeptající: „No vidíš, nevypadám tak hrozně." Ehm, promiňte, ale nic hrozivějšího jsem v životě neviděl. *Silent Hill 2* vyjde příští léto a my se nemůžeme dočkat. ■



Mlžné peklo. *Silent Hill 2 je zahalena tajemstvím.*



GRAN TURISMO 3

HRA SE JMÉNY

GT2000 DOSTALA NOVÝ NÁZEV

Hra dosud označovaná jako *GT2000* bude nadále označována jako *GT3*. Podle SCEE je to proto, že se její vydání posunulo do roku 2001, a tak by označení *2000* mohlo způsobovat různé zmatky.

Jde v podstatě o velice zdařilý upgrade *GT2* pro PlayStation2, kde bychom měli najít několik nových tratí a kde nás také potěší neuvěřitelná grafika. Nicméně bychom ji neměli zaměňovat se skutečným pokračováním *GT2*, které má její tvůrce Kazanori Yamauchi na mysli. Na této hře už začali vývojáři pracovat a bude obsahovat obrovskou škálu on-line voleb.

S *GT3* si budete moci závodit od února 2001 a soudě podle tratí, které jsme si mohli dosud vyzkoušet, bude opravdu skvělá. Na straně 12 naleznete s Yamauchim krátký rozhovor. ■





Co záleží na jméně? No, podle SCEE docela dost. *GT2000* se teď nazývá *GT3* a čekání pokračuje.

UNREAL

ČTYŘHRA

UNREAL TOURNAMENT NABÍZÍ PLYNULOU HRU PRO ČTYŘI

Konečně se nám do rukou dostal dlouho očekávaný *Unreal Tournament* od Infogrames.

UT se měl původně stát hrou pro PlayStation, ale nakonec se z PC verze přenese rovnou na PS2 a nabídne nám podstatně arkádovější zábavu než původní hra. Skvěle funguje režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou a parádní je i obrovská škála zbraní, počínaje obyčejným pěstmi a konče superzbraní Redeemer s naváděnou nukleární hlavicí, na níž můžete jezdit nitrem úrovně. Hra je dokonce kompatibilní i s klávesnicí a myší, aby vznikl ještě dokonalejší pocit, že si hrajete na televizi PC hru. Vyjde ještě letos před Vánocemi. ■



ACHTUNG!

SVĚTOVÁ VÁLKA



COMMANDOS 2 UDEŘÍ NA PS2

Na cestě na PS2 je pokračování PC hry *Commandos*. Jedná se o kombinaci logické hry a strategie na téma druhé světové války (vznikla v Pyro Studios) a vystupuje tu britská elitní jednotka, která má za úkol infiltrovat se na německé a japonské základny.

S týmem několika specialistů musíte zajistit, aby vás neodhalili stráže, a kombinovat dovednosti svých jednotek tak, aby se vám podařilo ukrást plány, zajmout nepřátelské důstojníky, zničit základny a tak podobně.

Commandos nejvíce proslula svojí neuvěřitelnou atmosférou a skvělou grafikou, která si nijak nezadá se scénami ze špičkových válečných filmů, jako je *Most přes řeku Kwai*. *Commandos 2* vyjde příští rok na jaře. Alespoň doufáme. ■

CHYSTÁ SE!

HRY, KTERÉ BYLY OHLÁŠENY, ALE JEŠTĚ SI NA NĚ POČKÁME...

WWF SAMCKDOWN 3
Původní zápasnická hra THQ teď bude obsahovat technologii Digimask. The Rock už se nemůže dočkat, až si to rozdáte.

SPIDER-MAN 2
Activision přicházejí na PS2 se svým pavučinovým zázrakem. Marvel mohou být pyšní.

DVĚ X-MEN HRY
Úspěch filmu přiostřil *X-Men*ovské nadšení Activision. První z dvojice je pokračování k *Mutant Academy* a druhá je 3D adventura.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Nejde o pokračování k *Soul Reaver* (na němž se také pracuje, viz další strana), ale k mnohem starší *Blood Omen*. Prý by to měla být špionská hra stylu *Tenchu 2*.

SUPERMAN
Infogrames shrábli licenci a pustili se do práce na rozhodující hře o muži z oceli. Kdo je lepší, Spiderman nebo Superman? Uvidíme...

CRASH BANDICOOT
Universal propůjčili licenci na svého vakojezevčího hrdinu Konami a ti pracují na dalším příběhu této série.

CANNON FODDER
John Hare začal pracovat na PS2 verzi své klasické hry. Přemýšlí také o zpracování *Sensible Soccer* pro PS2.

LOTUS CHALLENGE
Virgin si opatřili licenci od Lotusu a pustili se do hry, v níž bude na 15 trasách jezdit 40 vozů a která se navíc pyšní režimem James Bond Stunt Mode.

COOL BOARDERS ALIEN
O PS2 pokračování *CB4* se postarají tvůrci celé série UEP Systems, a nikoliv 989, autoři minulého dílu.

MICRO MANIACS 2
Codemasters pokračují se svou experimentální běžeckou hrou. Těšte se na lepší prostředí a více postav.

ALIEN COLONIAL MARINES
Přijde k nám z říše Fox Interactive, ale nejedná se o PS2 verzi *Aliens vs Predator*. Je to střilečka v první osobě s tradičně temnými zákoutími a prosakující kyselinou.

JURASSIC PARK III
Příští rok v létě bude mít premiéru třetí pokračování filmu o pravěkých potvorách a Konami si nemohli nechat ujít práva.

THE THING
V arktických mrazivých hlubinách se probudí nepřátelské monstrum a dostane hlad. Další licence Konami a doufejme další zábavná hra.

SKY GUNNER
Vzdušná střilečka od Sony ve stylu *Pilot Wings* vás vyšle do souboje se vzducholoděmi stylu *Final Fantasy*. Podivné, ale velice slibné.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER
Vývojáři Anco momentálně pracují na PS2 verzi své do nebe vychvalované simulace fotbalového managementu.

NOVÁ HRA *LEGACY OF KAIN*

EIDOS TOUŽÍ PO VAŠÍ KRVI

SAMOTNÝ *SOUL REAVER* SE VRÁTIL. A MÁ VELKÝ HLAD.

Raziel, upíří hvězda *Soul Reaver*, se vrací s dalším dobrodružstvím.

Děj je podobný *Soul Reaverovi* - Razielovým úkolem je dohonit a zničit Kaina, zlotřilce z prvního dílu řady *Legacy of Kain*. Během svého pátrání odhalí několik nepříjemných rodinných skutečností, tajemství obklopující dějiny Nosgothu i to, jakou má toto spojitost se zánikem kdysi hrdých upířích klanů.

Nicméně u děje taky všechny podobnosti končí. Jako první zmiňme to, že loadingové prodlevy budou už jenom špatnou vzpomínkou, poněvadž *Soul Reaver II* používá systém kontinuálního proudění dat, takže je akce ve hře mnohem rychlejší a plynulejší. Raziel rovněž dostal na obranu před hordami zombií úplně novou škálu zbraní, vymyšlených speciálně pro tuto hru.

Goticky inspirovaná zápletka staví Raziela do konfrontace s hordami nepřátel, a to včetně duchů, démonů, lidí, a dokonce - pozor! - lovců upírů. Zachován zůstal i duální systém z původní hry, jenž umožňoval přecházení mezi duchovním a materiálním světem, takže i teď si budete moci dopřát přeskakování mezi dimenzemi jako nějaký démonický výletník. A s přehršlí nových kouzel by tahle hra měla být skutečně pastvou pro oči. ■



Zase ten Kain. Raziel se vrací pro další krev - Soul Reaver II.





NOVINKY O *TOMB RAIDEROVI*

CHLAST, DROGY A LARA

VYNOŘUJÍ SE PRVNÍ DETAILY O *TOMB RAIDER: NEXT GENERATION*

***PSM* se podařilo objevit další detaily o plánech, které má Core Design s Larou na PS2 - Adrian Smith z Core Design nám prozradil, že způsob hry bude mít „vliv na to, jaká bude samotná Lara".**

Přesun ke konzole nové generace signalizuje nový počátek pro ságu *Tomb Raider*. Ostatně hra se „možná vůbec nebude jmenovat *Tomb Raider*", jak nám prozradil Adrian Smith.

Nejzajímavějším rysem nové hry je to, že schopnosti Lary jsou proměnlivé, takže pokud spadne po schodech, přivodí si zranění, jež se bude projevovat třeba kulháním. Tato zranění by pak mohla negativně ovlivnit Lařiny skryté statistiky. Naštěstí lze tyto atributy i vylepšovat, jak nám Smith rovněž prozradil. Když budete Laru nutit běhat, získá lepší kondici a pak bude běhat lépe. Když s ní budete hodně šplhat, získá zase tuto schopnost. „V pozdějších úrovních možná budete některé vybroušené schopnosti potřebovat, poněvadž budete muset prolézt jistými chodbami," prozradil Smith *PSM*. Stejně tak bude mnohem větší důraz položen na Lařinu psychologii, na to, jak se dokáže vyrovnat s normálním životem po návratu z hrobek. "Neříkám, že tomu je zrovna tak, ale klidně by mohla propadnout alkoholu nebo začít brát drogy, možnosti jsou zde nekonečné," spekuluje Smith.

Core chce využít i internetových schopností PS2 a příběh neustále doplňovat novými úrovněmi. Tyto epizody se budou jaksi přivěšovat k hlavnímu titulu a zapadat do stále širšího „světa *Tomb Raidera*". Co se týče děje, tady pan Smith karty odkrýt nechce a znovu nás odkazuje k flexibilitě epizodického formátu. ■



Tak tohle je vůbec první model Lary Croft pro PS2. Skoro jako z obálky, co?



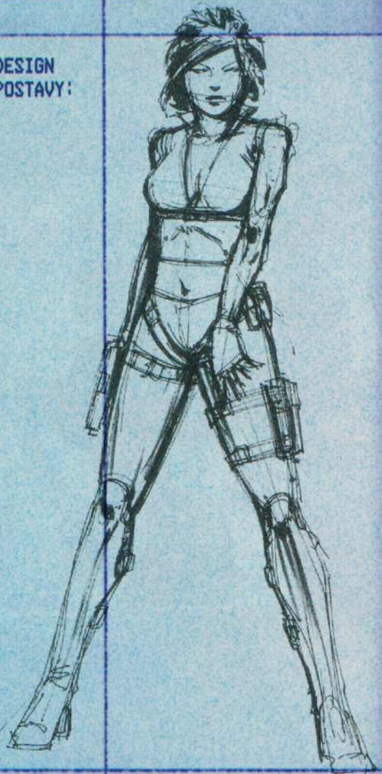
Grafika *Chronicles* není špatná, ale co nás čeká na PS2?

JMÉNO:

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

POZNAMKA:

ŽE NEZNÁTE STRACH? PAK SI DEJTE DALŠÍ PORCI ORIENTÁLNÍHO ŘÁDĚNÍ

SPECIFICACE	
STYL:	Akční adventure
VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Kronos
DATUM VYDÁNÍ:	Začátek 2001
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	60%





Ráj bouchaček. Jste po zuby ozbrojeni lehkými fajnovými pistolkami i těžkými děly a na vybrané chování tu často chybí prostor.



Bar. Svět ponurého soumraku, v němž přebýváte, vás zavede i do několika pokleslých podniků a drsných doupat. Šťastní lidé.



Proboha, záchodky. S nepřáteli se utkáte i na poněkud neatraktivních a nelibě páchnoucích místech.

ČÍNSKÝ SYNDROM

Jedním z největších přínosů původního *Fear Effectu* bylo nádherně detailní orientální prostředí nasáklé čínskou mytologií a oživené animovanou grafikou. Všechno tohle představovalo příjemnou změnu oproti ulicím Bronxu, plným různých herních postav. Tvůrci si toho byli vědomi, a tak *Retro Helix* oblékli podle stejné módy.

Hra nám předloží potemnělá zákoutí Hongkongu, v nichž se zrodili naši hrdinové. Nakrátko se přesuneme do New Yorku - to je nevyhnutelné - ale pak už se rychle vydáme zpět do Walled City v provincii Xi'an, ztracené hrobky prvního čínského císaře (což samozřejmě znamená, že byla opět nalezena), a na konec na Penglai Shan, legendární ostrovní horu nesmrtelných.

Poslední kapitola hry obsahuje efektní závěrečný souboj Rain a její (přirozeně) zlé sestry Mist. Nemůžeme vám prozradit, kdo vyhraje, abyste z toho něco měli, ale možná vás napadne, proč se Rain, když je tak oddanou přítelkyní Hany, neobjevila ve *Fear Effect 1*.

F*ear Effect: Retro Helix* je, stejně jako její předchůdkyně, adventura ve stylu *Resident Evilu*, kde se na animovaném pozadí páchají hrůzné násilné činy. A stejně jako minule se i nyní vše odehrává na východě.

Retro Helix vlastně nerozvíjí dál příběh, který se začal odvíjet v první hře, ale v podstatě mu předchází (proto je v názvu slovo retro). O co tedy jde? Vy tam! No, vy - Tome Marxi, vy jste přece producentem této hry od Eidosu.

„Dobrá tedy - zdálo se nám, že jsme postavy v prvním dílu jaksepatří neuvedli a nevysvětlili jejich příběh," říká Marx. „Jak se Hana, Deke a Glas dostali k armádě? Jak se dostali do role, kterou hráli v první *Fear Effect*? Na tyto a další otázky odpovídá právě *Retro Helix*."

Podle Marxe bude *FE:RH* prostě představovat druhý díl této rozsáhlé ságy, která vyvrcholí třetí hrou, jež odhalí všechna tajemství skrývající se za celým tím bláznivým kolotočem. Takže pozor, ať ji neprošvihnete.

Pokračování by nebylo pokračováním - i když vlastně jde o nultý díl - bez čerstvého arzenálu, z něhož si vybíráte, a *Retro Helix* na to také patřičně dbá. „Čekají tu na vás skvělé nové zbraně, jak pro přímý boj zblízka, tak pro bitky na dálku," prozrazuje nám Marx. „Do nabídky novinek pro boj zblízka patří třeba taser, který nepřítele umravní slušným elektrickým výbojem, přidali jsme také zbraň EMP, jež na chvíli deaktivuje elektronické systémy, což vám poskytne dost času na to, abyste je novým granátometem dorazili. Máte k dispozici i plamenomet, s jehož pomocí můžete v případě potřeby spálit těla nepřátel."

Vypadá to, že se můžeme těšit na další ultra násilí a ničení vůbec, jenž prostupovalo originální hrou. S urovnáním toho všeho by měla pomoci nová hratelná postava jménem Rain Qin, která ra-

CITAT: **„S pomocí plamenometu můžete spálit těla nepřátel."**

dí Haně, Dekovi a Glasovi. A není to žádná stará ježibaba, jak podotýká Stan Liu, ředitel vývoje her v Kronos.

„Rain je krásná a mimořádně inteligentní," vypráví nadšeně Liu. „Je partnerkou a blízkou přítelkyní Hany." No potěš. „A právě tento vztah a tajemství, které jej objímá, je nejpřitažlivějším rysem této postavy."

Nová postava je samozřejmě fajn, ale ti, kdo hráli první hru - ať už se dostali kamkoliv - budou doufat, že se některé věci vylepšily. Jako třeba ty protivné nahrávací pomlky, které vás čekají pokaždé, když zemřete. „Ty jsou pryč," ujišťuje nás Liu. A co ten ovládací systém, který byl pravým opakem *Resident Evil* a nebyla legrace ho zvládnout? „Teď je tu speciální série ovládacích variant zvaná 3D Controls."

„A to ještě není všechno," pokračuje Liu. „Zapracovali jsme také na enginu, tak aby podporoval 3D objekty a nástrahy prostředí. Přidali jsme realtime, dynamické střídání světla a stínu, takže se teď mohou jak hráči, tak nepřátelé schovávat ve tmě. A kromě toho jsme spolupracovali s profesionálními herci, kteří propůjčili postavám své hlasy. Máme zbrusu novou hudbu a zvukové efekty, které byly pro každou situaci speciálně navrženy. A seznam ještě nekončí."

To je pravda, ale na další podrobnosti o *Retro Helix* si musíte počkat do dalších čísel. ■

Jonathan Davies



Nedbalá elegance. **Kromě hladkých priléhavých modelů patří do letošní kolekce i toto nádherné dámské dvouhlavňové dělo.**





PROFIL

JMÉNO:	Stan Liu
ZAMĚSTNÁNÍ:	Ředitel
HISTORIE:	Liu pracoval na první *Fear Effect* společně s producentem Eidosu Tomem Marxem.
VLIVY:	Co se vzhledu hry týče, Liu hledal inspiraci ve filmech, jako je *Ghost In The Shell*, *Akira* a *Ninja Scroll*.
WEB:	www.kronosdigital.com

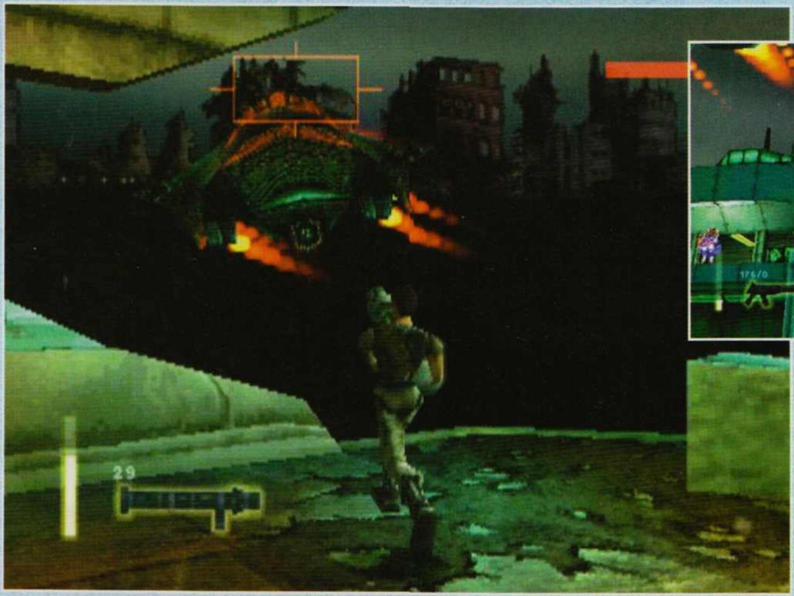
JMÉNO:

C-12

POZNÁMKA:

KŘÍŽENEC HER *METAL GEAR* A *SYPHON FILTER* OD TVŮRCŮ *MEDIEVIL* (PARÁDA!)

SPECIFIKACE	
STYL:	Akční adventure
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE	Cambridge Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Začátek 2001
HOTOVO:	60%





Zdá se, že *C-12*, nová hra Cambridge Studios popisovaná jako akční/adventure/logická/bojová hra, bude mít něco do sebe.

V Cambridge Studios SCEE, kde vznikl *MediEvil II*, se pracuje na novém playstationovém titulu *C-12*. „Je to něco zcela jiného než obě hry *MediEvil*," vysvětluje John Meegan. *C-12* je v podstatě sci-fi akční adventura ve třetí osobě, která se odehrává v blízké budoucnosti.

Příběh nebude pro fanoušky sci-fi nijak překvapivý: Zemi ovládnou cizí kolonisté, kteří začnou plenit veškeré přírodní zdroje planety. První vlna vetřelců si zotročila téměř všechno obyvatelstvo a ti, kteří unikli smrti, musí pracovat jako nemyslící kyborgové nebo jsou naprogramováni tak, aby bojovali proti vlastní rase.

Vy se octnete v kůži poslední naděje lidstva, nadporučíka Riley Vaughana, přestože, jak nám Meegan prozradil, „to není jen souboj jednoho muže proti všem nepřátelům; hlavní hrdina má spojence ve veliteli odbojového hnutí a přitažlivé, inteligentní vědkyni." Zmiňovanou vědkyní je doktorka Carterová, která zná způsob, jak obrátit technologii nepřátel proti nim samotným. Vůdce odboje, plukovník Grisham, je skvělý vojenský stratég, který byl zraněn ve válce, ale poskytne vám neocenitelné rady.

C-12 je rozdělena do misí, v nichž budete muset přepravovat vojáky odboje do bezpečí, přepadávat základny protivníků a likvidovat nepřátelské síly. Meegan hráčům slibuje „obrovské výbuchy a bombastické speciální efekty".

„Snažili jsme se zachovat vyváženost bojování a hlavolamů, kterou znáte z *MediEvila*." V jedné misi musí Vaughan chránit vesmírnou loď patřící odboji a musí se nějak vypořádat s nepřátelskou útočnou lodí, aby přerušil dodávky nepřátelským oddílům a pak je mohl zneškodnit.

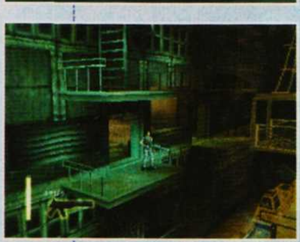
Atmosféru vytváří hrdinovi temné pozadí ve „zpustošené budoucnosti, předznamenávající bezútěšnou situaci, která má vyústit v apokalyptické zúčtování", říká Meegan a dodává, že už tato temná atmosféra ukazuje, že *C-12* není dělána pro děti. Aby tuto temnou atmosféru ještě posílili, vykašlali se Cambridge Studios na techniku renderovaných FMV a zůstali u in-game animací, s jejichž pomocí vytvořili grafiku, která v hráčích podporuje pocit, že jsou skutečně „in". Patřičná péče byla věnována i arzenálu zbraní - máte k dispozici energetický meč, automat, raketomet, laserové dělo, iontové dělo a plazmovou pušku.

C-12 by se na trhu měla objevit na začátku příštího roku. ■

Lee Hall







***C-12* se po vizuální stránce sice až neuvěřitelně podobá *Metal Gear Solid*, ale hratelností se blíží spíš *Syphon Filter*.**

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Cambridge Studios
JMÉNO:	John Meegan
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	John pracoval na *MediEvil* a *MediEvil II*.
VLIVY:	Hlavní vlivy pocházejí z nepřeberného množství knih a filmů science fiction.

CITÁT: **„Temná atmosféra *C-12* znamená, že hra není pro děti."**

TEXT: Catherine Channon **Ilustrace:** Mark Dawson / Steve Giberson

EXTRÉMNÍ RADOST

DÍKY *TONY HAWK'S* SE STAL Z EXTRÉMNÍCH SPORTŮ ZLATÝ DŮL PRO TVŮRCE VIDEOHER. *PSM* SE VYDAL NAVŠTÍVIT V KALIFORNII SÍDLÍCÍ X-GAMES, ABY Z NICH VYMÁČKL, CO NÁS JEŠTĚ ČEKÁ.



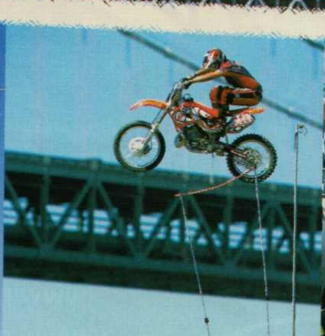
CO JSOU X-GAMES ZAČ?

X-Games (nebo Extreme Games, jak se jim kdysi říkalo) vznikly před šesti lety, kdy se sportovní kanál americké televize ESPN rozhodl shromáždit přední sportovce vyznávající extrémní sporty. Celá věc se konala koncem června 1995 na Rhode Island, získala si obrovský úspěch a přilákala na 198.000 diváků.

Letos se hry konaly již podesáté (proběhly rovněž čtyři zimní hry s disciplínami jako lezení po ledu, snowboarding a jízda na lopatě), a to od 8. do 22. srpna v San Franciscu. Byla to v dosavadní historii největší akce, na niž se přišlo podívat víc než 300.000 lidí, kteří zhlédli vystoupení 275 X-menů a X-menek, kteří si to rozdali o odměnu 1 milion dolarů v osmi extrémních sportech: agresivní in-line skating, akrobacie na kolech (dirt, vert, street a flatland), moto X, skateboarding (vert and park, vert doubles a best trick), skysurfing, rychlolezení, street luge a wakeboarding.



Něco ustojíte...





...**a** něco ne.

STREET LUGE

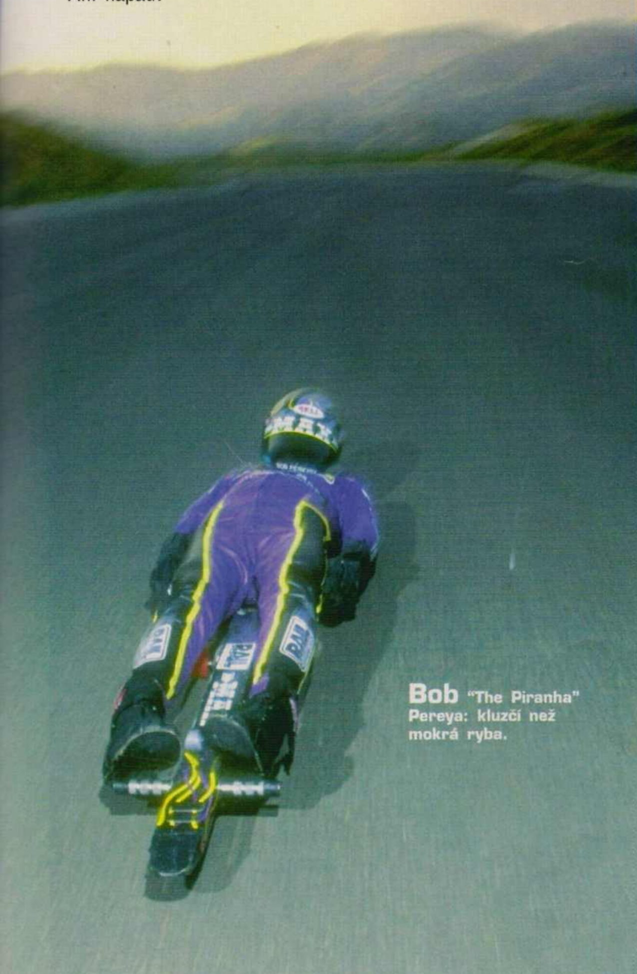
Co to obnáší?
Všechny extrémní sporty jsou nebezpečné, o tom není pochyb, ale některé si doslova říkají o problémy a právě do téhle kategorie spadá i street luge. Původně se tomuto odvětví říkalo "butt boarding" a všechno to začalo tak, že si skejťáci prostě sedli na svoje prkno a pustilo to dolů z nějakého pěkně příkrého kopečku. Dneska už jsou prkna či luge o něco promakanější (například rychlejší), a i když vyznavači tohohle sportu nosí helmy, různé chrániče nezachrání všechno a zlomeniny tu nejsou ničím neobvyklým.

Vypadá to na hru?
Každý, kdo street luge někdy viděl, vám potvrdí, že to chce hodně šikovnosti, obratnosti a posedlosti nemocniční stravou. Při průměrném sjezdu dosahují závodníci rychlostí nad 100 km/h, takže by tomuto sportu nejlépe vyhovovalo něco jako kombinace *Gran Turismo* a *Theme Hospital*. Luge by si ale získala oblibu jen omezené skupinky šílenců, o hru o řízené střele se koneckonců zatím taky nikdo radši ani nepokusil.

Profík v oboru
Jediným kandidátem je Bob "The Piranha" Pereya (dole).

eXperti říkají
Shawn Rosen, producent Dave Mirra Freestyle BMX, říká: „Pokud by se street luge dostal do rukou správnému vývojáři, nestálo by vzniku dobré hry nic v cestě."

Verdikt
Ani nápad!



Bob "The Piranha" Pereya: kluzčí než mokrá ryba.



„Vidím odsud náš barák. Počkat - to je moje žena?"



SKY SURFING

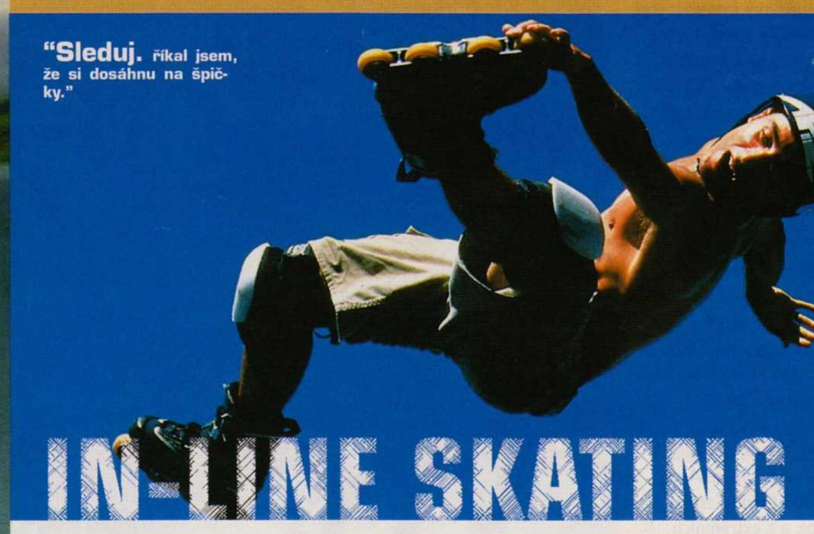
Co to obnáší?
Blázniví Amíci kdysi přišli s nápadem, že si na nohy přivážou prkno, vyskočí z letadla a budou se snažit nepozvracet. Následovalo 20 let experimentování, několik osudných chyb a o něco víc pochroumaných končetin a sport si získal profesionální statut. V závodech je skysurfing ještě ztížen tím, že body dostává i skydivingující kameraman (který filmuje surfera) a oba jsou hodnoceni dohromady jako tým.

Vypadá to na hru?
Skysurfing už si v Japonsku odbyl svůj debut na PlayStation2. *Sky Surfer*, vydaný Idea Factory, by se měl v Evropě objevit při uvedení PlayStation2. Bohužel je to ale spíš holub než Hawk a dokonale ilustruje jak pro, tak proti, která tento sport skýtá hratelnosti. Nejsou tu žádné rampy, ze kterých se dá skákat, žádné lavičky na přeskakování a žádná doprava, které byste se museli vyhýbat. Ať se snažíte sebevíc, v turbulenci si moc legrace neužijete. Pokud by měl skysurfing fungovat, pak by někdo musel nebeské úrovně pořádně oživit.

Profík z oboru
Alex Lodice a Eric Fradet (nahoře, při seskoku v převlečení za Ježíška).

eXperti říkají
„Máte k dispozici jen jedinou trasu: dolů," říká Dave Stohl, producent obou her *Tony Hawk's*.

Verdikt
Ani nápad.



"Sleduj. říkal jsem, že si dosáhnu na špičky."



IN-LINE SKATING

Co to obnáší?
Kořeny in-lineového bruslení spadají do začátku osmnáctého století, kdy se jeden excentrický Holanďan pokusil napodobit krásy ledního bruslení v horkém létě. Připevnil si tehdy na dřevěné podrážky dřevěné špalky - a první "suché" brusle byly na světě. Přes veškeré potěšení pramenící z celoročního bruslení se tento vynález neuchytil a na svůj boom si musel počkat až do relativně nedávné doby. Agresivní in-lineové bruslení, jak se mu říká, se rozvinulo, když se bruslaři vypravili na rampy a do ulic, kde dříve vládli skateboardeři.

Vypadá to ha hru?
Jako sport se vyrovná skateboardingu a je i stejně vzrušující. Jako takový se perfektně hodí k hrám typu *Tony Hawk's*. Zvěsti hovoří o tom, že se Activision chystají přidat in-liney do série svých extrémních sportů. Pokud se o to pokusí, musejí ale hráčům poskytnout něco nového à la *Mat Hoffman*, a ne se jen opičit po hawk'sovském enginu. Jedním ze způsobů by mohl být systém managementu.

Profík z oboru
Fabiola da Silva, zlatý medailista X-Games nebo Mat Salerno (nahoře vpravo).

eXperti říkají
Producent *Mata Hoffmana* Brian Brite se staví za nápad in-lineového bruslení: „Pokud se ovšem dostatečně přihlédne ke zraněním, která si borci působí."

Verdikt
Do toho!





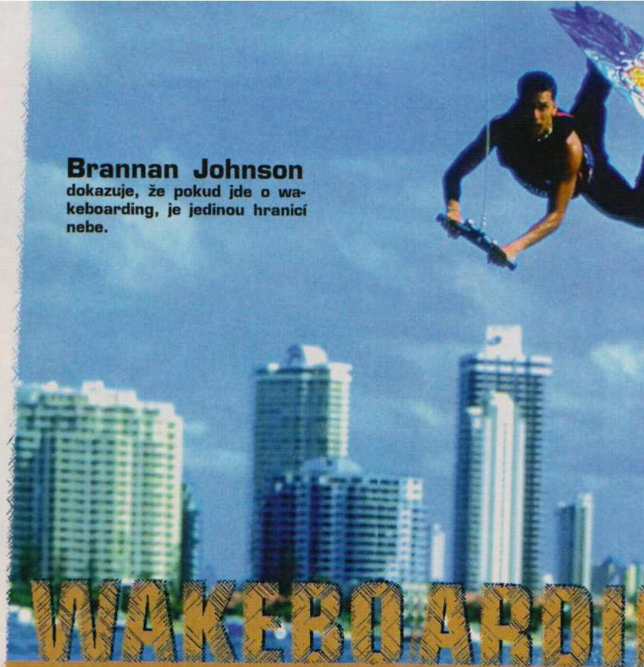
Mat Hoffman's Pro BMX přizpůsobuje engine *Hawk's* pro BMXové skotačení.

Videohry už léta letoucí flirtují s extrémními sporty a neúspěšně se pokoušejí zachytit jejich drsňácký, undergroundový image a styl. První pokusy se odehrály na starých počítačích ve hrách *Ski or Die* nebo *Summer* a *Winter Games*. Na PlayStation se jako první titul z této oblasti dostala *ESPN Extreme Games* od SCEE. Tehdy to však byla jen průměrná hra se skvělou licencí a nezáživnou hratelností.

A pak se všechno změnilo. Activision vydali skateboarďácký titul od vývojářů Neversoft, který nese jméno nejoslavovanějšího hrdiny toho odvětví - *Tony Hawk*. Účinek byl dokonalý. Nejen že si *Tony Hawk's Skateboarding* získala přízeň recenzentů, ale prodávala se jako benzin v době ropné krize.

Po tomto úspěchu jako by se roztrhl pytel s tituly jako *Thrasher Skate And Destroy* od Take 2 nebo *Grind Session* od SCEE. A stačil rok a z extrémních sportů se stal velký byznys. Tony Hawk se dočkal konkurence BMX kolegů Matta Hoffmana a Davea Mirry, ale tím to teprve začíná.

Všechny skvělé hry mají některé prvky společné, a ty jsou nezbytnou součástí k tomu, aby si hra s tématem extrémní sport získala úspěch. První a nejdůležitější je dobrá hratelnost. Možná to vypadá jako samozřejmost, ale dříve hratelnost podobným hrám ve většině případů chyběla. Design úrovní musí odrážet skutečné prostředí daného sportu - v případě BMX a skateboardingu prakticky na každém kroku - ale zároveň dát prostor zábavnosti. A pak jsou tu



Brannan Johnson dokazuje, že pokud jde o wakeboarding, je jedinou hranicí nebe.

Hra čeká: wakeboardingová hra *Burstrick* od JVC by měla vyjít o Vánocích.





WAKEBOARDING

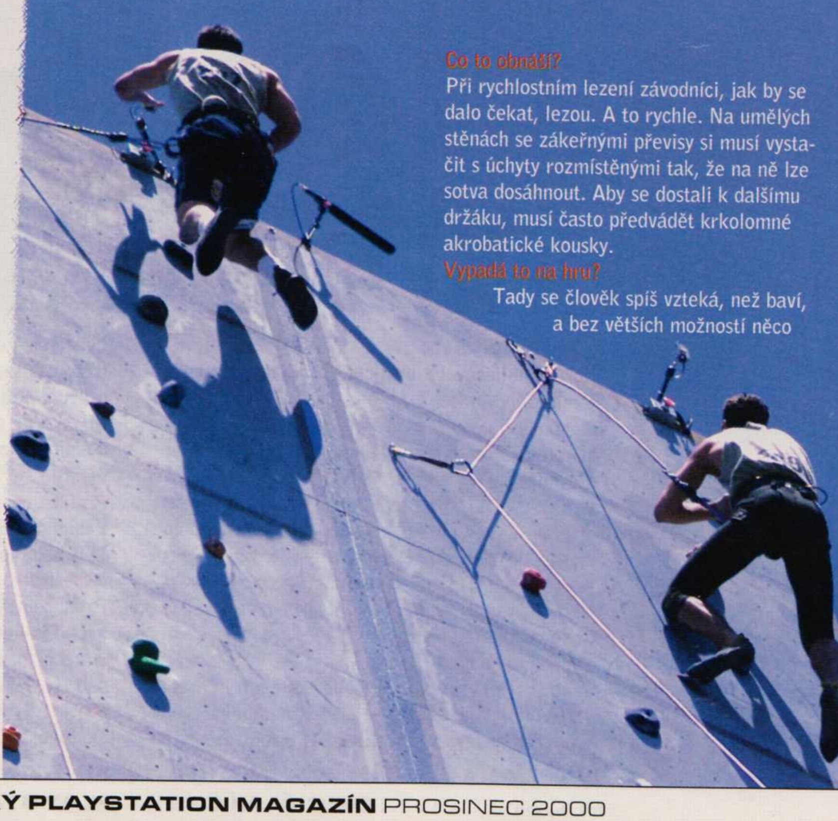
Co to obnáší?
Wakeboarding je kombinace vodního lyžování, surfování a snowboardingu, kdy je borec tažen člunem a využívá "brázdy" člunu jako rampy k provádění triků. Čluny jsou zatížené tak, aby dělaly širší brázdu a borci používají prkna zvaná wakeboardy. Někdy se borci místo za člunem nechávají tahat navíjecím lanem.

Vypadá to na hru?
S lanem je kolem moc omezení, ale za člunem by to docela dobře šlo. Spousty triků a komb nahrávají hratelnosti, a když se je snažíte provést mezi oslepujícími sprškami vody, vším prostupují neustálé obavy, že se utopíte nebo že vás sežere žralok. Je tu zkrátka vždycky šance na pekelnou legraci. Sport je spojen i se skvělou surfařskou subkulturou a dalšími různými akcemi. Jediný dosažitelný wakeboardingový titul má název *Burstrick* a je od JVC. Hra je rozdělena do dvou režimů Obstacle a Trick a obsahuje 14 vodních tratí rozsetých po celé zeměkouli. Vydání se plánuje na Vánoce, ale společnost pořád váhá s podepsáním smlouvy s nějakým profesionálem.

Profík z oboru
My vsázíme na Parka Bonifaye a Brannana Johnsona (hlavní fotka).

eXperti říkají
Tony Hawk je k wakeboardingu pozitivně naladěn a říká: „Určitě by dobře pasoval do videohry."

Verdikt
Do toho!



Filmování pro návrat Krypton Factor jde podle plánu.

RYCHLOSTNÍ LEZENÍ

Co to obnáší?
Při rychlostním lezení závodníci, jak by se dalo čekat, lezou. A to rychle. Na umělých stěnách se zákeřnými převisy si musí vystačit s úchyty rozmístěnými tak, že na ně lze sotva dosáhnout. Aby se dostali k dalšímu držáku, musí často předvádět krkolomné akrobatické kousky.

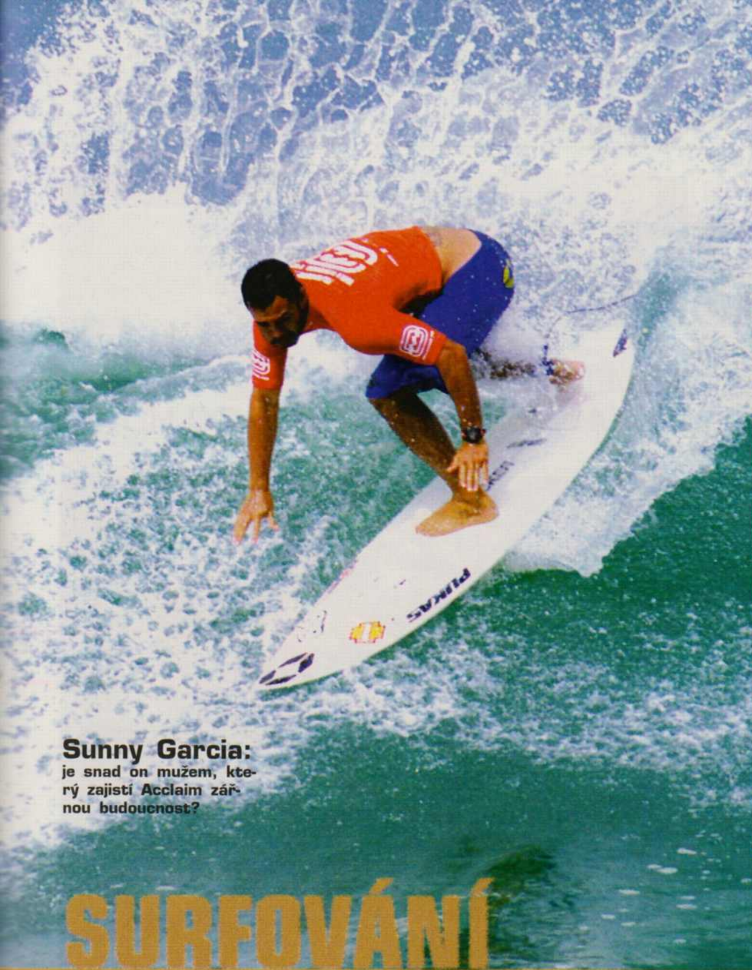
Vypadá to na hru?
Tady se člověk spíš vzteká, než baví, a bez větších možností něco vymyslet by to sotva byla zábava pro lidi, kteří se do lezení zrovna nezbláznili. Lézt by se muselo na různých skalních stěnách a zdech a rozmanitost by spočívala jen na různém sklonu stěny a různých převisech. Hráči by možná mohli za odměnu získat možnost vylézt na nějakou známou horu, jako když Clint Eastwood leze na Eiger. Na druhé straně je tu spousta možných zranění, která by mohla oživovat hrůzné FMV sekvence. A pak ještě přiléhavé oblečení, které by mohlo přinést alternativní zdroj zábavy fanouškům wrestlingu.

Profík z oboru
Šampion rychlostního lezení Chris Bloch nebo Tommy Caldwell (napravo dole).

eXperti říkají
Podle Tonyho Hawka by většina hráčů "neměla na lezení trpělivost". Musíme uznat, že je tu několik věcí, které s videohrami nejdou tak úplně do kupy - *MTV Rockclimbing*? Raději ne.

Verdikt
Ani nápad!





Sunny Garcia: je snad on mužem, který zajistí Acclaim zářnou budoucnost?





Jerry Lopez podepsal smlouvu s Ubi Soft (*Gerry Lopez Sur Riders*), SCi chystá *Championship Surfer*.

SURFOVÁNÍ

Co to obnáší?
Stejně jako skateboarding je surfování z poloviny o image a z poloviny o sportu. Pro velkou část z nás jenom něco, co známe z *Pobřežní hlídky*. Naprosto každý ale ví, co to surfing je.

Vypadá to na hru?
Přestože surfing mezi X-Games chybí, má vlastní idoly a mistrovství světa. Tento sport se objevil v *Summer Games* na Commodore a *California Games* na automatu i konzole, ani v jednom případě se však sportu nedostalo dostatečné péče. Hlavním problémem je vytvořit věrohodné vlny. Někteří tvůrci věří, že se surfování může podařit pouze s pomocí hardwaru příští generace. Acclaim a Activision čekaly s ohlášením her o surfingu na PS2 (ve hře od Activision bude vystupovat profík Kelly Slater). V Ubi Soft už se pro změnu na jednom surfařském PS1 titulu pracuje a záštitu nad ním převzala boarderská legenda Jerry Lopez. Pokud se podaří vyřešit problém s vlnami, je tu spousta hawk'sovského potenciálu. Pro multiplayer se skvěle hodí tandemové surfování, kde na jednom dlouhém prkně jedou dva lidé a předvádějí všechny možné akrobatické kousky. Přizpůsobené podložky z *Jungle Book* mohou skvěle posloužit jako realistický ovladač, efekty vlnění z *MOHO* od Take 2 by se mohly využít jako generátor vln.

Profík z oboru
Jerry Lopez a Kelly Slater už mají podepsané smlouvy, a tak budou mít tvůrci s hledáním hvězdy pro svou hru trochu víc práce, možná by to mohl být Sunny Garcia (nahoře).

eXperti říkají
Tony Hawk říká: „Jako nenasytný surfař jsem na hru Kellyho Slatera hrozně zvědavý, nemůžu se dočkat, až uvidím, jak na tak vysoké úrovni reagují vlny a voda vůbec."

Verdikt
Do toho!



Dave Mirra Freestyle BMX se předvádí v celé své kráse.

triky, u kterých nestačí, aby skutečně vypadaly, ale musí vám přinášet pocit, že děláte něco neskutečného. A musí vám zároveň podle své skutečné obtížnosti umožnit, abyste je postupně zvládli. Důležitý je i neúspěch. Když si váš borec do krve rozbije obličej na betonové rampě, musíte cítit jeho bolest. Současně ale musíte vnímat pád i jako komický prvek, což snižuje frustraci, a další brázda, kterou vyryjete nosem do betonu, vás musí i rozesmát. A konečně, každý extrémní titul potřebuje záštitu nějakého oblíbeného profíka. V extrémních sportech je to se zářnými příklady trochu jinak než třeba ve fotbale a hvězdy se tady těší opravdovému zájmu. Jejich hodnocení dodá hře autenticitu a samozřejmě i jistou hodnověrnost.

Dvěma nejrozšířenějšími extrémními sporty je bezesporu BMX a skateboarding, kterým se již podařilo stát se součástí populární kultury. Dokáží to ale i ostatní sporty?

V San Franciscu, domovském městě ESPN X-Games, jsme pro nenasytné hráče extrémních her našli spousty "žrádla". Na Pier 32, kde se odehrává většina akcí, se veškeré myšlenky upíraly k nadcházejícímu soutěžení, ale jak ukazuje i naše speciální reportáž, mnozí mladí nadšenci do extrémních sportů si to budou moct brzy rozdat i na PlayStation. ■

BUDOUCNOST PANA HAWKA

NEKONEČNÁ POKRAČOVÁNÍ NEBO I NĚCO TROŠKU JINÉHO?

Nové extrémní hry teď mají na PlayStation cestu otevřenou, ale co dalšího čeká Tohyho Hawka, který už má jedno pokračování za sebou? Udrží si jméno svůj kredit? Snad ano, ale existuje i jiný způsob.

Tony Hawk online?

S možnostmi online, které dokáže využívat PlayStation2, nikoho nepřekvapí, že mnozí vývojáři v tomto směru hledí dopředu. Producent *Mat Hoffman's* Brian Brite prohlašuje, že jednoho dne vznikne obrovský online areál, kde se budou moct vyřádit a předvést všichni bikeři, skejťáci a bruslaři. Producent Dave Mirra Shawn Rosen souhlasí: „BMX je společenský sport a my s ním půjdeme tak daleko, jak nám online hraní dovolí."

Tony Hawk's bojovka

Tenhle bláznivý nápad už byl zpracován jako scénář. Dostal pracovní název Extreme Payback a tahle "bojovka extrémních sportů" je duchovním dítětem Briana Britea, producenta *Mat Hoffman's* a freestyleového BMX bikera Mike Escamilla. Vystupují tu postavy jako Mat Hoffman a Tony Hawk, kteří s pomocí svého nádobíčka dávají co proto školním rváčům, kteří se vytahují na slabší. Hra je rozdělena na jednotlivé mise a vy hrajete s vyvolenou postavou. „Spojit se se sportovci z ostatních odvětví à la *Final Fight* a provádět společně různé kousky by mohla být skvělá zábava," rozplývá se Brian. Mat Hoffman si na druhé straně tak jistý není: „Podle mě role-playing ani střílení moc lidí nebere," řekl *PSM*. I přesto to zní víc než lákavě. Bdělost je u videoher na místě a tuhle bychom opravdu rádi viděli v reálu.

Tony Hawk's RPG

Producent *Tony Hawk's* Dave Stohl si myslí, že hvězdy jako Tony jsou natolik silné, aby fungovaly i mimo své sporty. Dave jako velký fanda RPG říká, že by rád viděl Tonyho jako postavu v nějaké adventuře. Tonymu se to moc nelíbí a řekl *PSM*, že ho více zajímá skateboarding. Přesto ale myšlenku nevyloučil. Že by nás čekala *Legend Of Hawk*?

Hoffmanova fantazie

Zeptali jsme se Mata Hoffmana na jeho představy, když vstoupil do světa extrémních sportů - tohle je jediná, kterou jsme mohli otisknout: „Bylo by skvělé udělat virtuální hru, kde byste si nasadili virtuální brýle a sedli na kolo připevněné k hydraulické konstrukci. Pak by kolo simulovalo pohyby, které byste prováděli ve hře, a všechno by se přenášelo pomocí senzorů na kole. Asi by to nebylo zrovna nejlevnější. Podobné hry jsem viděl na arkádách pro skating a motokros, ale nikdy to nebyla žádná bomba. Hrál jsem ale virtuální skydive a to bylo skvělé." OK, Mate, ještě se ozveme.



Hoffman (nahoře) říká, že smrt patří k životu a není se tudíž čeho bát.

bushy/**bishi**/bashi/**boshi**/bandicoot

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Eurocom
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Prosinec

Crash Bash

ČERVENÝ ŠÍLENEC NA PÉRECH, RODEO NA LEDNÍCH MEDVĚDECH A BITVY MINIATURNÍCH TANKŮ? ZDÁ SE, ŽE CRASH SCHYTAL POŘÁDNOU RÁNU DO HLAVY.

MÓD ADVENTURE



Vejděte do kulaté místnosti a vyberte si hru. Všechny musíte postupně vyhrát a všechny jsou dostatečně bláznivé.

CRASHBALL



V Crashballu - vypadá asi jako když se hladoví hroši pustí do vzdušného hokeje - mlátíte sebou ze strany na stranu, snažíte se ubránit svou branku a odpinknout kovové kuličky mezi své čtyři protivníky.





Nejoblíbenější vakojezevec na světě se vrací, bezpochyby vyčerpaný ze svého úletu na motokárách v *Crash Team Racing*. Tentokrát se v *Crash Bash* vrhá do podniku, který je naprosto, ale naprosto šílený.

Celý titul se skládá ze série miniher, které po Crashovi vyžadují totálně bizarní a neskutečně zábavné výkony, při nichž získává tradiční trofeje a ceny pro svoji výstavu.

V každé úrovni se soutěží ve čtyřech až pěti různých disciplínách proti Crashovým obvyklým soupeřům; už úvodní úroveň vám dostatečně napoví, o co tady půjde: Polar Panic, něco mezi sumo zápasem a rodeem, kde rozzuřené býky a koně nahradí lední medvědi. Následuje Crashball, jakýsi vzdušný hokej, kde v neskutečně malé aréně proháníte v elektrických autíčkách malé míče. A o další zábavu se postará skákání na pérech, házení dynamitem a bitvy tanků. V dalším průběhu hry se druh úkolů sice nijak výrazně nemění, zato roste obtížnost.

Samozřejmě tu nechybí ani adventura, v jejímž rámci odemykáte bonusové oblasti pro multiplayer. Po pravdě řečeno, *Crash Bash* je víc než cokoliv jiného společenská hra a její největší předností je, že si můžete zařádit s přáteli. Jestliže vás tedy posedla touha po nějaké dobré, staromódní hře pro pobavení nějakých čtyř hráčů, pak je *Crash Bash* přesně to, co hledáte. Sevřené arény, rychlé a šílené akce a svérázný humor by měly zaručit, že tohle pokračování vás uspokojí stejně kvalitně jako předchozí hra. ■

Nick Ellis

„Nechybí ani adventura, v jejímž rámci odemykáte bonusové oblasti pro multiplayer."



PRAVIDLA KE CRATE CRUSH



Pravidla jsou úplně jednoduchá: prostě házejte bedny na kámoše a bavte se tím, jak vybouchnou, když je v nich náhodou dynamit.

CRATE CRUSH



Udržujte si od ostatních vzdálenost, pochutnejte si na doktorově oblíbeném ovoci, pěkně se usaďte a shrábněte trofej.

DYNAMIT DERBY



Takový zásah bednou dynamitu může protivníkovi způsobit nemalé škody - pravda, násilí je legrace.

MÓD TOURNAMENT

Když se vítězně prokoušete 12 koly turnaje, stanete se jedničkou a získáte nové výhody.

VOLBY V BATTLE MÓDU



Zvolte si některou ze čtyř arén, v níž pak budete poskakovat a mlátit své kámoše.





SPEED BOOTS



Chcete-li tady zvítězit, opatřete si nějaké rychloboty a přeskákejte si to kolem arény jako klokan na olympiádě.



Všechny tyhle minihry jsou možná variacemi na podobné téma (bizarní, maniakální řádění pro čtyři hráče), ale každá má vlastní podivínskou přitažlivost. Na druhé straně je pravda, že by k rodeu s ledními medvědy měli ochránci přírody asi co říct.

POGO PANDEMONIUM



Tady je účelem skočit postupně na co nejvíce políček a označit je tak svou barvou.Legrace, legrace, prostě skvělá legrace!

JAK POSTUPOVAT KUPŘEDU











Abyste si užili všechny rozkoše, které skýtají režimy Tournament a Battle, musíte nejprve dokončit adventuru a odemknout skryté poklady. Každá úroveň obsahuje pět disciplín a pak se na vás tradičně vytasí s velkým, zlým bossem. Tady máme zrovna Barmy Beach Ball, házení krabic, kličkování mezi tuleni, Pogo a Tank Attax a teprve pak se objeví tajemný Bearminator! Všechno je to naprosto šílené a všechno je to totální legrace. V dalších úrovních to probíhá podobně, jen hry jsou postupem času obtížnější a vyžadují nové fígle. Crashball je na začátku naprosto jednoduchá přímočará hříčka, ke konci hry se s vámi bude aréna různě naklánět a fanoušci budou krabice rozhazovat na všechny strany.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Šílenství pro čtyři hráče
- Spousty podher
- Slušná grafika

MINUSY

- Omezený režim pro jednoho
- Žádné závodění s auty
- Podobnost úkolů

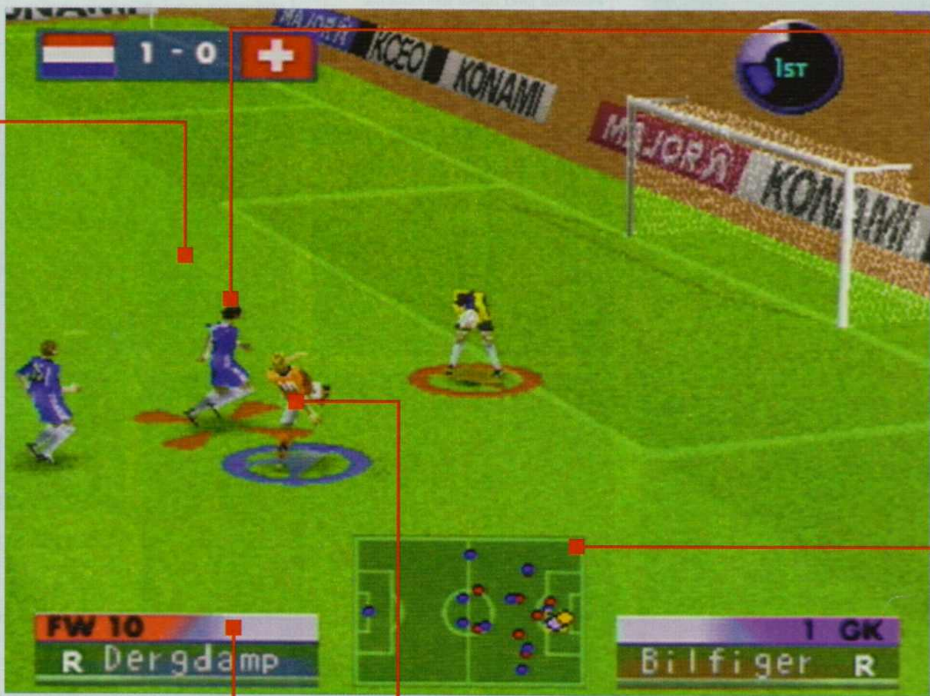
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Bandicootovský engine se dočkal další generálky a stal se motorem nové špičkové zábavy pro čtyři hráče. Režim Adventure by sice svým předkům asi radost neudělal, ale o to v *Crash Bash* taky vůbec nejde.

Vydavatel: Konami
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Konec prosince

ISS

UŽ ŽÁDNÉ 2000 ANI MILLENNIUM A TAKÉ ŽÁDNÉ EVOLUTION NEBO PRO. NEZACHÁZÍ KONAMI PŘÍLIŠ DALEKO?



OMEZENÝ ROZHLED




Kamera se může různě natáčet, aby uspokojila vaše divácké choutky, bohužel ale stále produkuje jen postranní pohled, který se sice výborně hodí, když chcete roztáhnout hru, je ale velice ošemetný, když se pokoušíte střílet.

VZHLED



ISS není zrovna nejkrásnějším počinem pod sluncem, ale přináší plynulou fotbalovou hru. Výjimku ale musíme udělat pro chvíle, kdy se hráči snaží o rychlé obraty nebo kličky - v takových momentech se zdá, jako by se animace zastavila.

VĚDĚT JAK



Samozřejmě je nesmírně důležité, kde se nacházejí vaši a naopak nenacházejí hráči soupeře, máte-li ale dohlédnout nad tím, kdy poslední hráč opustí vápno, musíte kvůli postrannímu pohledu kamery použít snímač.

VYTVOŘTE SI HVĚZDU

Nejste spokojeni se svým kádrem střelců? Tak si nějakého vytvořte. Prostě si trochu zašachujte se statistikami, dokud se vám nepodaří zplodit hráče, kterého by všechny týmy braly všemi deseti.



ZÁSAHY A KIKSY

Analogový ovladač vám umožňuje předvádět fantastické obraty a vaše hvězdy zvládnout různé speciální fígle, jako jsou jesličky, kličky a vysoké míče. Přihrávka na jeden dotek není žádnou výjimkou.



Tato nová hra, kterou spáchali vývojáři KCEO, v minulosti již zodpovědní za N64 *ISS*, hodně kontrastuje s *ISS Pro Evolution.*

KCEO se rozhodli pro naprosto odlišný přístup k videohernímu fotbalu a pokusili se vytvořit titul, který by byl stejně přístupný jako *FIFA*, ale na pohled stejně atraktivní jako hra Brazílie ve Světovém poháru roku 1970.

Chytré nahrávky do brejků a troufalé kombinace se tu snoubí s dokonalými přihrávkami a vzniká plynulá útočná akce, jež často končí nádhernými góly. Hraje se výhradně kvůli arkádovému vzrušení a záleží tu mnohem víc na dokonalosti útočných akcí než na taktice.

Konečná verze bude zároveň první hrou *ISS*, kde se objeví skutečné názvy klubů a jména hráčů, protože si Konami uvědomili, že jen hratelností hru *FIFA* neporazí.

Tato verze je popravdě řečeno jen jakousi výplní prostoje před představením *Pro Evolution 2*, která by se měla objevit příští rok (viz str. 8). Tento druh fotbalu je bezesporu rychlý a zábavný, ale je obtížné si představit, že by uspěl v konkurenci s ušlechtilou tvořivostí *Pro Evolution 2*.

Pete Wilton

> **„Konečná verze bude první hrou ISS, kde se objeví skutečné názvy klubů a jména hráčů."**

PSM NÁZOR

PLUSY
- Známý arkádový styl
- Velice houževnatí brankáři
- Skutečná jména

MINUSY
- Retro styl
- Neuhlazenost
- Nic nového

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Chtěli bychom mít *ISS* rádi, ale momentálně to vypadá, jako by hrála s rozbitými koleny. Nastavení ovladače jsou nemotorná a hráči nereagují dostatečně rychle. Pokud by měla dostat vysokým standardům ostatních her *ISS*, chtělo by to vylepšení.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: SCEE
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Prosinec

Legend Of Dragoon

ČEST, POMSTA, HISTORIE A BITVY. A V DOHLEDU ANI JEDEN NAPOLEONSKÝ JEZDEC

PEKELNÁ KOUZLA

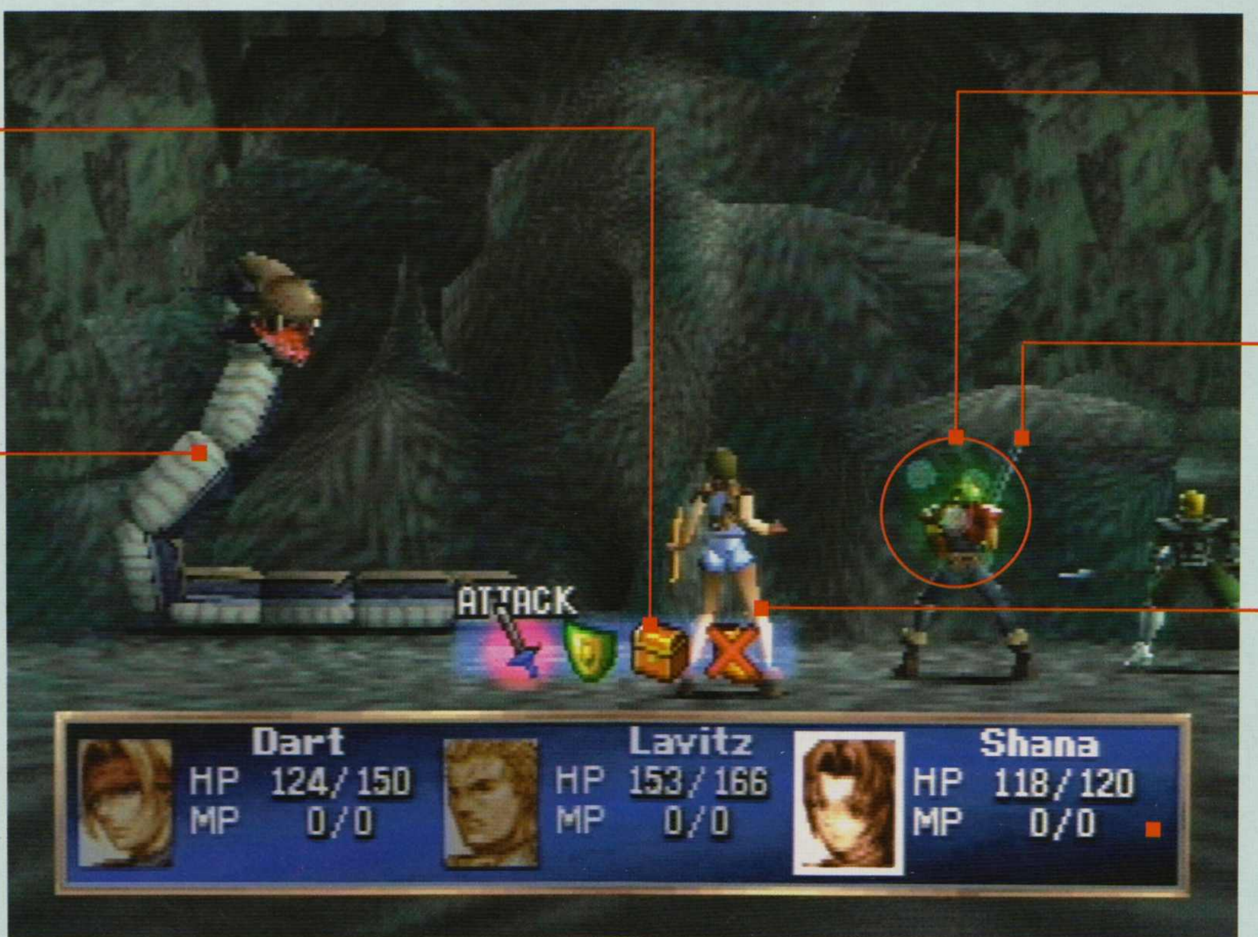


Magické útoky mají podobu elixírů a speciálních zbraní ukrytých v truhlách. Mnohé z nich, jako třeba jiskřící síť (nahoře), můžete ještě umocnit bušením do tlačítek.

PŘÍŠERY



Číhá na vás spousta různých nepřátel, někteří z nich vypadají jako maličké hybridy běžných zvířat (třeba zmutovaní krtkové) a jiní mají podobu obrovských vojáků. Pak jsou tu bossové, jako třeba tenhle obří červí strážce a většinou je není lehké porazit.



Největší blbost je propagovat nové RPG jako něčí (v tomto případě jde o SCEE) odpověď na skvělou sérii Square - *Final Fantasy*. V případě *Legend Of Dragoon* však není toto sebevědomí až tak od věci.

Nádherná grafika není v dnešní době pro RPG žádný zvláštní kapitál, ale pro dobrou adventuru je to základ úspěchu. I když *Legend Of Dragoon* neslibuje přepychové ztvárnění *Final Fantasy*, dokázala vystihnout atmosféru kreslené pohádkové knížky a je to se všemi těmi vodními efekty a "přerostlými" nepřáteli veskrze příjemná záležitost. Tři hlavní postavy (Dart, Shana a Levitz) jsou dost realistické na to, abyste se s nimi mohli ztotožnit, zato vaši nepřátelé ztělesňují snad všechny inkarnace podivnosti a najdete mezi nimi i takové potvornosti, jako jsou různí slizouni, kosatky a upírští kiwiové. Nechcete-li, aby vás vycucla nějaká protinožská obluda, musíte zvládnout bojový systém, který je kombinací využívání zbraní, kouzel a systému komb, jak ho známe z *PaRappa The Rapper* (viz rámeček). A doufejme, že si tvůrci ještě před dokončením hry hodlají pohrát s přespřílišnou jednoduchostí zápletky a dialogů. Strážci, kteří dřív než se pustí do boje, zařvou na celé kolo "Bastarde!", sice nepředstavují žádný problém, ale když se po zvlášť drsné bitvě objeví ještě celí rozechvělí hrdinové, konverzace se brzy omezí na žvásty ve stylu seriálu *Přátelé*. Věříme, že se Dartovo a Lavitzovo žvatlání o jejich "dlouhém vztahu" stalo obětí špatného překladu, ale tohle zkomolení legend o dragounech (lidech s dračí duší) hře na působivosti rozhodně nepřidá.

„Doufejme, že si tvůrci ještě před dokončením hry hodlají pohrát s přespřílišnou jednoduchostí zápletky a dialogů."

Určitě vás potěší parádně renderované sekvence, při nichž vám polezou oči z důlků, ale tohle potěšení na vás čeká až po nějakých patnácti hodinách prosekávání se příšerami. RPG žijí a umírají s působivostí svých bojů a dobrodružství, a i když *Dragoon* vypadá pěkně vyváženě, uvidíme, bude-li mít dost hloubky na to, aby nás uspokojila.

Pete Wilton

ZMĚNY STAVU





Stvoření vás mohou otrávit (zelená barva kolem Darta naznačuje, že se láduje jedem), paralyzovat nebo vás k smrti vyděsit, a pokud nemáte správný protiprostředek (sérum, jed apod.), musíte se dopotácet k nejbližšímu léčiteli (nahoře).



VRAŽEDNÁ KOMBA

Na rozdíl od tradičních RPG se tu po vás v bitvách chce víc, než jen vybrat, na koho čím zaútočíte. Vždy když získáte Addition (extra útok), objeví se ikona a poví vám, jakou sérii tlačítek máte zmáčknout. Pokud si to správně načasujete, můžete předvést sérii až šesti speciálních chvatů, což podstatně zvýší váš útočný potenciál.





Světelné efekty oživují občasné bitvy. Kupte si nový kus výstroje, třeba světelné šípy, které se automaticky vydají za hledanou postavou - naší lučištnicí Shanou.





Hvězdný prach je jen jednou z věcí, které během své výpravy shromažďujete. Dá se totiž vcelku dobře prodat.

SEZNAMTE SE



DART
Chlapecký hrdina Dart se vrací do rodné vesnice, aby zjistil, že ji vyplenily temné síly Sandory a unesly jeho dětskou lásku Shanu. Vydává se ji tedy osvobodit.

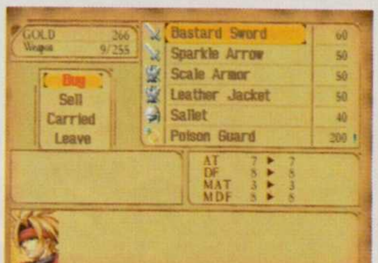


SHANA
Tak trochu jako Joey z *Dawsonova světa* s malým lukem. Je zmatená svou nevyslovenou láskou k Dartovi a své city ventiluje tím, že na potkání střílí šípy po všech nestvůrách, které spatří.



SIR LAVITZ
Dospělá postava. Lavitz je rytíř, který své vojenské poslání bere vážně. Vede vojska Basila proti Sandoře a nosí dlouhé kopí.

VZHŮRU NA PRŮZKUM A VŠECHNO OSTATNÍ, CO VÁS ČEKÁ



Kupte si velký meč, je mnohem účinnější

V několika prvních hodinách *Dragoon* vás čeká především bojování, ale s postupem hry bude stále důležitější hledat a kupovat různé předměty a objevovat stopy. Dokonce i v těch sektorech, kde se převážně bojuje (jako třeba vězení Hellena), vám při hledání Shany chytré využití tlačítka pro běh umožní beztrestně proklouznout kolem mnoha strážců a ušetřit si energii. Musíme poznamenat, že hlavolamy jsou dost jednoduché, například musíte porazit strom, jež pak utvoří most, nebo notorickému opilci přinést grog. *Dragoon* má tendenci vést vás po celou dobu pěkně za ručičku, což možná ocení RPG nezasvěcenci, ale zároveň asi naštve již zkušené experty.



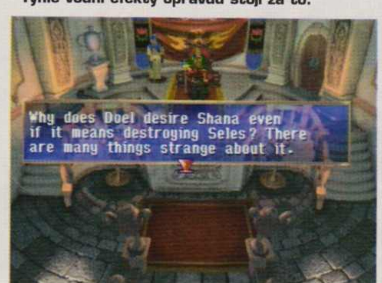
Pěkné pozadí, ale ty dialogy.



Tyhle vodní efekty opravdu stojí za to.



Připravte se na občasné výpadky map.



Král vás zasvětí do legendy.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Chytrý systém komb
- Pěkné prostředí
- Velké příšery

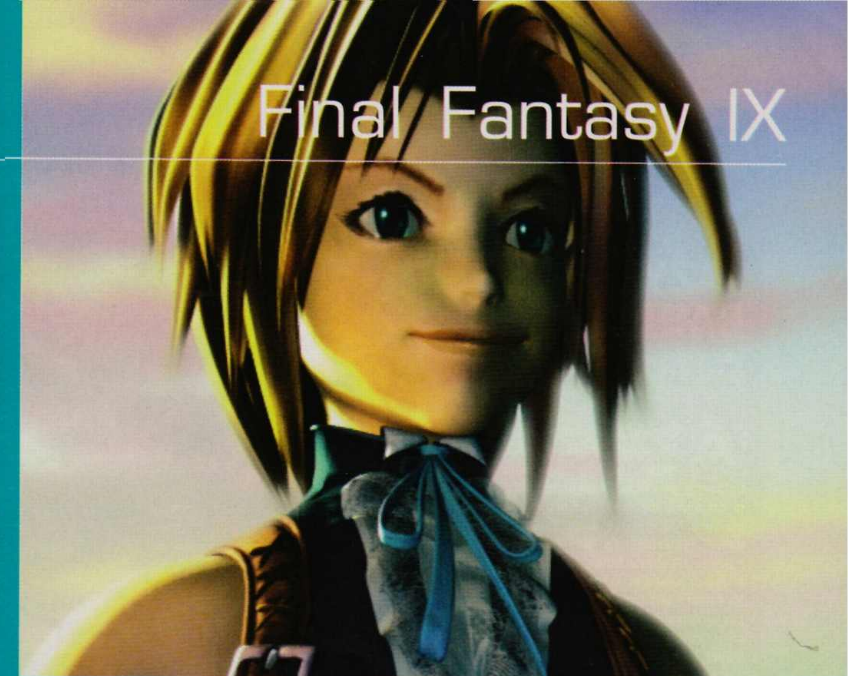
MINUSY
- Hodně nepovedené dialogy
- Zastaralý styl
- Jednoduchý příběh

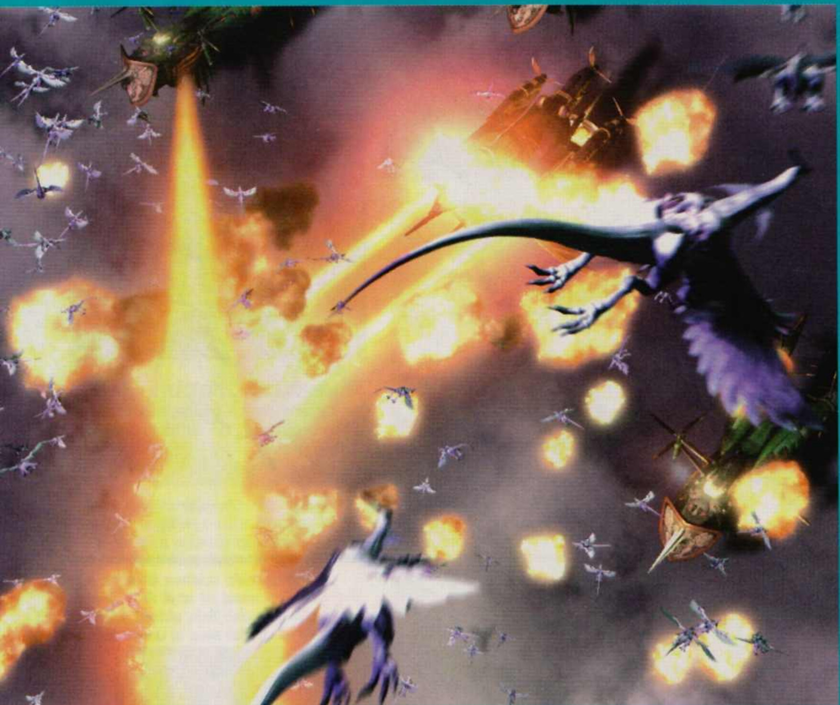
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ
Dragoon, přestože je trochu pomalé, vypadá docela zábavně. Těm z vás, kteří jsou zvyklí na výrazný příběh a širokou škálu útoků a kouzel, bude asi připadat dost jednoduchá. Slušná, ale lineární zápletka vás možná nestrhne do fantastického světa.











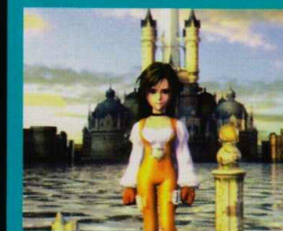
Text: Jamie Sefton

REAL ITA FANTA ZIE 09

MOŽNÁ ŽE JE *FINAL FANTASY IX* OPRAVDU POSLEDNÍ NA PLAYSTATION1, ALE SQUARE SI ROZHODNĚ EPIZODOU TOHOTO MONUMENTÁLNÍHO RPG SCHOVALO TO NEJLEPŠÍ NA KONEC.

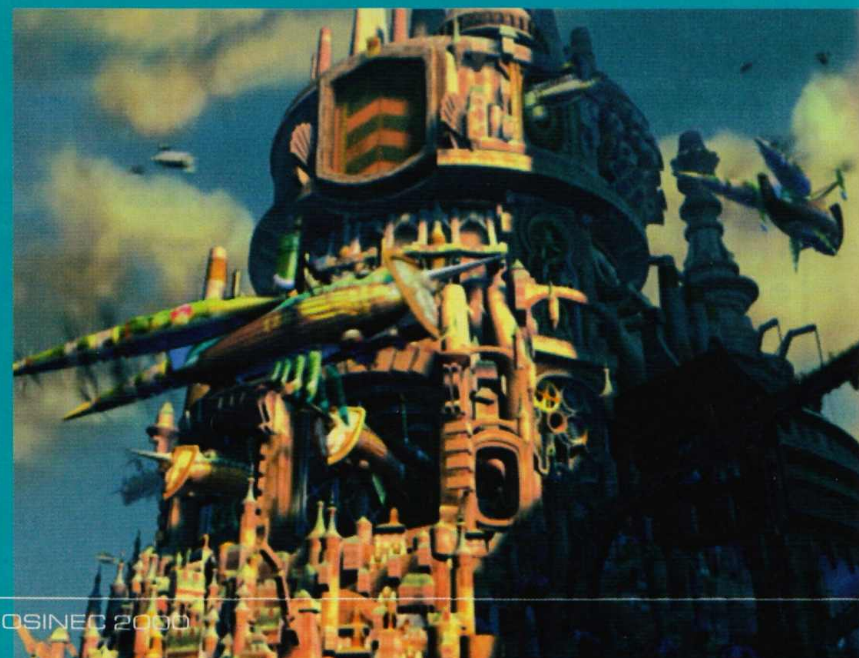
Série *Final Fantasy* znamenala pro žánr RPG bez debaty revoluci - zcela jej vysvobodila ze zajetí trpaslíků a přiblblých čarodějů a přivedla do světa nespoutané fantazie, úchvatných efektů a pohlcující hratelnosti. Nám se dostalo té příležitosti nejenom si *FFIX* na vlastní kůži vyzkoušet, ale ještě jsme si mohli popovídat se členy vývojářského týmu, a dokonce mrknout i na PlayOnline - squareovskou vizi toho, jak by RPG mohly vypadat v budoucnosti.





Jak už bylo avizováno, *FFIX* se od předchozích dvou dílů svým vzezřením značně odlišuje. Elegantní, lesklé a futuristické kyberpunkové prostředí bylo nahrazeno tradičnějším, středověkým světem dřevěných chaloupek a uliček dlážděných kočičími hlavami - prostě úplně v duchu nějaké pohádky bratří Grimmů. Podle režiséra celé řady Hideo Manaby usilovali tvůrci o to „poskytnout hráčům něco jako mezník, jako velkou sbírku toho, co se v sérii v minulosti objevilo". Onen pohádkově laděný vzhled hry, vysvětlil nám Manaba, byl ovlivněn klíčovou postavou černého mága, známého pod jménem Vivi. Manaba říká, že se pro tuto změnu roz- ▶



















JAZYKOVÉ BARIÉRY

VÁŠ PRŮVODCE, JAK SE ZASMÁT NA VŠECH TĚCH ŠPATNĚ VYSTIŽENÝCH MÍSTECH.

Ačkoliv je *Final Fantasy IX* bezpochyby vynikající hrou, někdy má člověk pěknou fušku zjistit, o co vlastně běží - například ve hře "Chci být tvým kanárkem" (I Want To Be Your Canary), kterou hraje Zidane a jeho kámoši před královnou Brahne. Square se podle všeho pokusilo dát dohromady tým zdatných překladatelů, kteří se pokoušejí do angličtiny co nejvěrněji přenést humor a atmosféru celé série. Nicméně někdy se jim to vážně nepovede a pak vy, kteří umíte anglicky, vyprsknete smíchy - některé věty skutečně nesednou, třeba ta, když Baku oslovuje své divadelní kolegy "Moji malí buzeranti..." (little buggers), anebo když je 16-ti letá princezna Garnet charakterizována jako "krásná jak novorozeňátko" (babe-licious beauty).



▶ hodl proto, že mu bylo jasné, „nakolik lidi už nudí ta monotónní futuristická prostředí z *FFVII, FFVIII* a připravovaného filmu *FF*". Nicméně asi největší dopad na vzhled hry měl návrat grafika Yoshitaky Amana (viz rozhovor s Yuji Shibatou), jehož surrealisticky působící obrázky byly ve hře v bohaté míře použity.

Příběh posledního squareovského opusu pod značkou *Final Fantasy* začíná šokující zprávou, že alexandrijská královna Brahne začala za pomoci armády magických monster terorizovat okolní království. Když to uslyšel mladý zlodějíček Zidane, vydal se společně s partičkou otrhanců směrem k alexandrijskému hradu, a to - světe, div se - na létající divadelní lodi jménem Prima Vista. A cíl jejich plavby? Sehrát pro královnu

„Lesklé, futuristické prostředí teď nahradila středověká atmosféra."



Lítá to a lítá. Pyrotechnických efektů je zde habaděj - Zidane vám to právě předvádí na jedné dramatické bitevní sekvenci. Grafika PlayStation byla posunuta na samotnou mez.

YUJI SHIBATA VÝKONNÝ ŘEDITEL, SQUARE EUROPE

Final Fantasy je v Japonsku i okolním světě neuvěřitelným jevem. Čím to, že se hra dočkala takové slávy?



YS: No, měli jsme obrovský úspěch už s prvním dílem *FF* a to vlastně pokračovalo až do šesté části, přičemž hra tehdy vycházela na nejrůznějších platformách. U sedmého dílu *FFVII* jsme se přesunuli na PlayStation. V minulosti nás hardware notně omezoval, zejména co se týče grafiky a zvuku, a tak úspěch, kterého jsme v Japonsku dosáhli s *FFVII, VIII* a zejména *IX*, je vlastně výsledkem podařené kombinace skvěle propracovaných postav a vylepšené 3D grafiky.

PSM: Grafika a animace jsou ve *FFIX* skutečně úchvatné. Bylo toto hlavní vylepšení hry, anebo jste rovněž pracovali na hratelnosti?

YS: Tým z *FFVIII* udělal vše, co bylo v jeho silách, aby z hardwaru i softwaru hry dostal co nejvíce. Každý tým, včetně toho, jenž pracoval na *FFIX*, vždy usiluje o to, aby ty předchozí nějak překonal a přišel s novými prvky hratelnosti nebo lepší grafikou. Pochopitelně všechny přitom sdílejí bohaté zdroje, které má naše společnost k dispozici. Na *FFIX* pracoval tým asi o sto lidech, kteří na hře dělali zhruba rok a půl.

PSM: Udělal systém Active Time Battle (ATB) v posledních dílech nějaký vývoj vpřed?

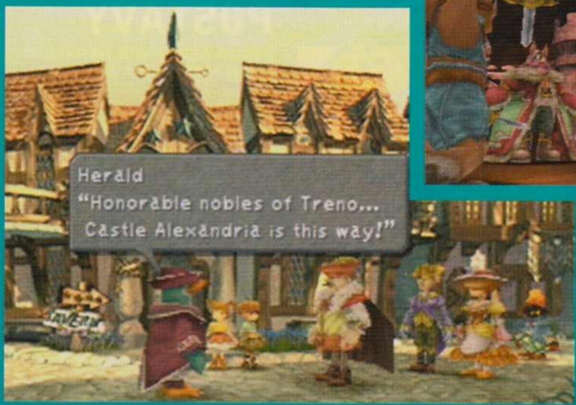
YS: Samozřejmě. Začalo to všechno u čtvrtého nebo pátého dílu, kdy pan Itou ATB vymyslel. K tomu jsme přidávali nové a nové věci - třeba hráčské power-upy v *FFVII* - to vše se zřetelem k tomu, aby si hráči mohli systém náležitě vychutnat. Square zkouší různé přístupy k bitvám, takže si během souboje můžete měnit zbraně anebo třeba používat modrou, černou či bílou magii.

PSM: Práce na *FFIX* začaly v době, kdy se *FFVIII* teprve dokončova-

„FF je velice pozitivní řada, v níž je ztvárněn souboj mezi dobrem a zlem."







Snadná mluva. *FFIX* obsahuje hodiny dialogů mezi postavičkami, což dotváří onu středověkou, staromilskou atmosféru hry.

„Nápadité intro otevírá scénu hry, jež má v rukávu přehršli překvapení."

Brahne představení jakožto krycí manévr, aby mohli zachránit/unést krásnou princeznu Garnet. Nicméně naši hrdinové záhy zjistí, že kdysi shovívavou královnu zásobuje ničivými zbraněmi zlý čarodějník Kuja. A tak se banda zlodějíčků, rytířů a mudrců vydává na nebezpečnou výpravu, jejímž cílem je odhalit Kujovy motivy a zachránit svět před zapomenutím.

Hru otevírá úchvatná FMV sekvence, jež končí pádem vaší postavičky Zidana do temnoty a která se může směle rovnat některým z výtvorů strýčka Walta. Tápete v temnotách, až najednou narazíte na svíčku a po jejím zapálení zjistíte, že se nacházíte v dřevěné místnosti na lodi Prima Vista. *FFIX* vládne neuvěřitelně silná atmosféra a tento nápaditý úvod otevírá scénu pro hru, v níž o překvapení není nouze.

Zidane a jeho přátelé posléze potkávají kriminálníka Bakua a vzápětí se rozpoutává první skutečná bitva hry. Bojování samo by mohlo být přece jen o fous lepší, ale zato můžete vybírat ze čtyř postav a kouzla jsou dokonce ještě skvostnější než dříve - například po vyslovení slova "py- ▶

la. Jsou zde nějaká témata, jež mají obě hry společná?

YS: V zásadě lze říct, že *Final Fantasy* je oslavou života. Krystal je poctou životu na planetě. Každé z dobrodružství má jiné postavy a zkoumá jiné světy, ale všechny oslavují život. Je to velmi pozitivní série s klasickým soubojem mezi dobrem a zlem ztělesněnými přímo ve hře.

PSM: U *FFIX* se k řadě vrátil Yoshitaka Amano.

YS: Ano, je sice velice těžké zachytit vizuální nápady pana Amana stoprocentně, ale z jeho koncepčních nákresů jsme čerpali často a hodně, zejména co se týče postav a pozadí.

PSM: Vzhled hry se oproti *FFVIII* výrazně změnil. Proč?

YS: To bylo vědomé rozhodnutí. Jak *FFVII*, tak *FFVIII* byly výrazně kyberpunkově laděné, hodně do sci-fi. Chtěli jsme, aby měla *FFIX* mnohem tradičnější vzhled, spíše do žánru "fantasy".

PSM: Inspirujete se nějak evropskou mytologií, například příběhy krále Artuše?

YS: Ano, lidé v Japonsku tradiční mýty velice dobře znají, ale hry *Final Fantasy* čerpaly prvky i z věcí, jako jsou *Ultima*, *Dungeons & Dragons* - prostě mnoha známých mýtů, zejména těch pocházejících z evropské kultury.

PSM: PS1 lze připojit k telefonům vybaveným WAPem. Bude mít *FFIX* nějaké on-line prvky?

YS: Ne, u *FFIX* konektivitu neplánujeme, ale pochopitelně možnosti připojení k internetu zvažujeme s výhledem na další tituly v řadě *Final Fantasy*. ■

FFIX - CO SE ZMĚNILO?

SQUARE SVŮJ NEJNOVĚJŠÍ DÍL NOTNĚ VYLEPŠIL



EIDOLONS

Toto jsou ve *FFIX* ochraňující síly, které přivoláte na pomoc příkazem Summon. Každý Eidolon má vlastní osobnost, přičemž několik výraznějších z nich si jistě budete pamatovat z *FFVIII*, hlavně pak Odina, Leviathana, Carbunclea či Shivu.



UDÁLOSTI V AKTIVNÍM ČASE

Zajímavá novinka, jež hráči umožňuje vnímat události, které se dějí na jiných místech herního světa, díky čemuž získáte více informací jak o postavách, tak o hratelnosti. Tyto události můžete pozorovat vždy, když se vám na obrazovce objeví nabídka ATE, anebo je můžete ignorovat a pokračovat bez přerušení v probíhající hře.



NÁPOVĚDA NA OBRAZOVCE

Abyste nemuseli zoufale bloudit po obrazovce a pokoušet se o interakci se všemi zde se nacházejícími předměty, přidává *FFIX* skvělý systém, díky němuž je hledání položek na obrazovce mnohem snazší. Teď, když vaše postava narazí na něco zajímavého, nad hlavou se objeví buďto vykřičník, nebo otazník. Brilantní nápad.



ČTYŘHRA

FFIX umožňuje vytvořit partu až čtyř postav, což vnáší do hry nové strategické prvky, protože má každá z postav jiné schopnosti - například Steiner je zručný v boji mečem, ale naprosto k ničemu, pokud jde o magii.



SOUBOJE

Stejně jako předchozí tituly *FFVII* a *FFVIII*, i *FFIX* obsahuje Active Time Battle (ATB) systém, kdy má každá postava různé schopnosti podle svého zaměstnání. Mezi akční schopnosti patří příkazy jako Steal, Black Magic či Summon, zatímco podpůrné schopnosti (Support) pomáhají postavám během bitev příkazy jako Auto-Potion či Chemist. Nicméně Limit Breaks teď bylo nahrazeno režimem Trance, který nastává v případě, že je nějaká postava vystavena opakovaným fyzickým útokům nepřítele. Když ukazatel Trance (na obrazovce jej najdete přímo pod ATB) dosáhne maximální velikosti, mohou postavy zasazovat silnější údery a jsou méně zranitelné.



MINIHRY

FFIX obsahuje sbírku miniher, jako například Catch The Frog (Chytte žabku) či fantastickou Skipping Rope (Přeskakování lana), kde se postavy ze hry dají dohromady se skupinou dívek a pokoušejí se co nejvícekrát úspěšně přeskočit lano (musíte prostě dobře mačkat tlačítko pro výskok) - no, hrozná sranda. Nejlepší skokan přes švihadlo pak zažije svých patnáct minut slávy, neboť jeho úspěch je vyvěšen na zdích alexandrijských domů.



KARTY

Z *FFVIII* se vrátila návyková karetní hra, byť tentokrát s méně komplikovanými pravidly. Každá karta, již se vám podaří nalézt, má číslo a šipky ukazující různým směrem. Hráči se střídají a pokládají pět karet na mřížku - pokud se šipky setkají, následuje souboj. Pokud je karta s šipkou umístěna na mřížce vedle protivníkovy karty bez šipky, pak je soupeřova karta obrácena. Vítězem se stává ten hráč, který má na konci nejméně obrácených karet.

PLAYONLINE

PAŘANI CELÉHO SVĚTA, SPOJTE SE VE JMÉNU BOJE PROTI DRAKŮM!!

PlayOnline je exkluzivní squareovská internetová služba, která by měla v budoucnu hostit tituly nové generace *FFX* a *FFXI*, stejně jako prodávat hudební CD či manga komiksy. Podle vyjádření evropské divize Square, jmenovitě jejího výkonného ředitele Yuji Shibaty, Square „zcela rozhodně vidí budoucnost RPG v internetu - tj. ve virtuálním světě. Pouze potřebujeme najít způsob, jak umožnit komunikaci mezi jazykově odlišnými zeměmi, ale jistě něco vymyslíme."

Krátké PlayOnline reklamní video poskytlo dobrý obrázek o tom, čeho chce Square dosáhnout ve svém průlomovém erpégéčku *Final Fantasy XI*. Videosekvence začíná záběrem na mladou americkou dívku v jejím pokoji, která právě píše a odesílá e-mail svému kámošovi ve Velké Británii (ten týpek vypadá fakt totálně anglicky). Pár posléze vstupuje do neuvěřitelného, skvostně ztvárněného fantasy světa, v němž bok po boku bojují proti zlému drakovi.

Po boji se Anglán rozhoduje trochu si oddychnout, poslechnout si trochu hudby a taky mrknout na nejnovější manga komiksy na stránce PlayOnline. Mezitím se americká dívka spojí s dalším kámošem, což je takový street punk, ale má náležitý šmrnc. Ten koukne na smsku na svém mobilu a kámošům zarmouceně oznámí, že s nimi nemůže jít pařit, protože ho ta dívka "potřebuje".

Street punk tedy promptně běží do nedaleké pasáže, kde najde automat s *Final Fantasy XI*, mimochodem i automat vypadá naprosto skvěle, naloguje se a připojuje se ke dvěma hráčům. Jeho postava se okamžitě objevuje ve virtuální světě a všechny tři postavičky pak procházejí společně dveřmi, aby se vrhly do další vzrušující epizody. I když video vypadá trochu přehnaně, jasně ukazuje na squareovské ambiciózní plány vytvořit skutečně živoucí online *Final Fantasy XI*, vlastně jakýsi svébytný svět, v němž se hráči odkudkoli mohou spojit a společně se ponořit do četných dobrodružství. Máte-li chuť si vyzkoušet, co vás čeká, podívejte se na *www.playonline.com*. ■

OBSAZENÍ HRY

PROSÍM, RAČTE SE SEZNÁMIT

ZIDANE TRIBAL (věk 16 let)
Charismatický zlodějíček obdařený schopnostmi zámečnického mistra. Má ocas - být důvody pro to nám nejsou známy.

ZIDANE TRIBAL



GARNET TIL ALEXANDROS XVII (16)
Princezna královského domu alexandrijského. Celkem rozmazlená a nezkušená, ovšem čeká ji dobrodružství, které ji promění.

GARNET TIL ALEXANDROS XVII



EDWARD STEINER (33)
Steiner je rytíř, který byl princezniným dlouholetým strážcem. Je statečný a výtečně to umí s mečem.

EDWARD STEINER



VIVI ORUNITIA (9)
Vivi je černý mág - takový outsider bez sebevědomí, který si připadá, že do tohoto světa prostě nepatří.

VIVI ORUNITIA



FREYA CRESCENT (21)
Odvážná žena-rytířka, svými rysy trochu připomínající myš. Byla vyhnána ze země jménem Burmecia, ale je silná, má styl a její moudrost znatelně překonává její roky.

FREYA CRESCENT



EIKO CAROL (6)
Eiko je takové zázračné dítě, které se naučilo bílou magii a dokáže přivolávat obrovská monstra. Je zadobře s lesními tvory nazývanými Moogles.

EIKO CAROL



AMARANT CORAL (26)
Zabiják nedůvěřující nikomu - osamělý lovec, který raději používá zbraně, než by si mučil tělo tréninkem bojových umění.

QUINA QUEN (věk neznámý)
Záhadná to androgynní postava a člen Qu klanu. Pojírá syrové žáby a ve *FFIX* hraje hlavní roli v jedné z miniher.

QUINA QUEN



NEHRATELNÉ POSTAVY

PĚKNÁ SEBRANKA NEPŘÍJEMNÝCH MANIAKŮ A ŠÍLENCŮ.

QUEEN BRAHNE
Laskavá vládkyně Alexandrie, jež najednou z ničeho nic rozpoutá proti svým poddaným šílený teror, válčí proti sousedním královstvím a používá armádu monster. Má krásnou dceru Garnet.

KUJA
Šedá eminence za trůnem, zlý čaroděj, jenž poskytuje šílené královně její ničivé zbraně. Kujovy skutečné motivy nejsou známy.

REGENT CID
Vědecký génius a vládce království Lindblum. Vynálezce úžasných létajících strojů, například Bakuovy divadelní lodi Prima Vista. ■

ro" vás čeká úchvatný ohňostroj barevných světel. Po boji vám poražený Baku přizná, že měl plán unést princeznu, a hned vzápětí startuje další FMV sekvence, v níž se vrtulemi poháněná divadelní loď řítí směrem k alexandrijskému království.

Děj se pak přesouvá k mladému mágovi jménem Vivi, s nímž lze - stejně jako s ostatními ovladatelnými postavami - plynule pohybovat a pomocí analogové páčky s ním bloudíte po Alexandrii. Samotné město je

„Úhel záběru se mění a dotváří tak filmovou kvalitu vizuální stránky."

úchvatné - středověké stavby, dřevěná návěstí obchůdků a skvostně iluminovaná okna. Úhel záběru kamery se mění u každé uliční scény a výrazně tak napomáhá epickému, takřka filmovému nádechu vizuální stránky hry.

Vivi se setkává s "krysím klukem" jménem Puck, jenž mu umožní proniknout přes střechu - tak trochu v arkádovém stylu - do královského paláce. Pak následuje další přepnutí postaviček zpět na Zidana a jeho bandu, kteří zrovna začínají hrát svou hru s názvem "Chci být tvým kanárkem" pro pobavení královny Brahne. A to je také opravdový začátek jejich dobrodružství.

Z toho, co jsme měli možnost vidět, je zřejmé, že se *Final Fantasy IX* stane novým mezníkem. Po grafické stránce nemá konkurenta, atmosféra je úžasná a hratelnost vás doslova pohltí. Inu, devítka je magické číslo. ■





Fantastické světy. *FFIX* dává hráčům nevídanou svobodu prozkoumávat nejrůznější místa ve hře.



Režim Film Director je v *Driveru* ještě promakanější než dřív. Světla, kamera, kola se točí, plech skřípe.





Výrazně byly vylepšeny i sekvence (nalevo) a nyní hře dodávají bohatost a ucelenější příběh.

TANNER ZPÁTKY ZA VOLANTEM.



Driver 2

"Tanner může zastavit, vylézt z auta a zabavit jakékoliv jiné

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Reflections
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

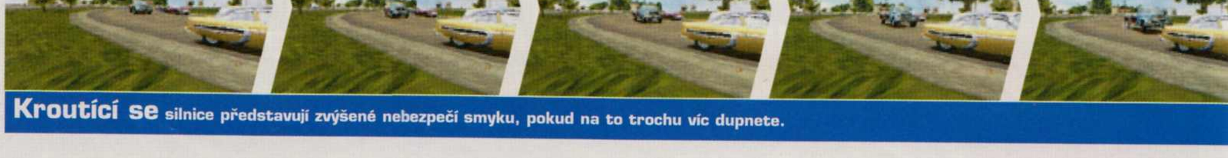
Právě jste si koupili *TOCA WTC*, ještě máte rozehrané *GT2*, vyměnili jste si *Wipeout* za *Wipeout 3 Special Edition* a večery trávíte multiplayerovými hrátkami u *Speed Freaks*. Možná si také ještě užíváte s *Grand Theft Auto 2*. Proč byste tedy měli potřebovat ještě další závodní hru?

Protože právě začíná svítat nové generaci a *Driver 2* je posledním spojovacím článkem mezi PS1 a PS2. Do poslední kapičky vyždímá možnosti staré šedivé skříňky a zároveň nabídne navnazující pohled do nové doby rafinovaného, téměř filmově ztvárněného hraní, jehož příslibem jsou tituly jako *Metal Gear Solid 2*. Hry, které aspirují na to, aby byly jako filmy místo her inspirovaných jinými hrami.

Původní *Driver* představil Tannera, tajného policajta, který skrze jakousi fanatickou ilegální síť, rozmístil různé vozy jako únikovou cestu pro členy podsvětí. Ale byl jen nejasná nicka číhající na nahrávací obrazovce a potulující se ve stínech několika špatně udělaných prostřihů. Mise byly trhavé a nepěkně ztvárněné a pomocné postavy se omezovaly na pouhé mumlání kdesi v pozadí.

To všechno se ale změnilo. Začněme tím, že je tu solidní zápletka, o niž se jednotlivé mise opírají. Rovnováha sil mezi americkým vládcem podsvětí a jeho brazilským protějškem se otřese, když se účetní amerického šéfa přidá k brazilskému zloduchovi. Tanner se se svým novým partnerem Tobiasem Jonesem (hlas mu propůjčil Antonio Fargas) vydají stíhat zradivšího účetního a zabránit potencionální drogové válce.

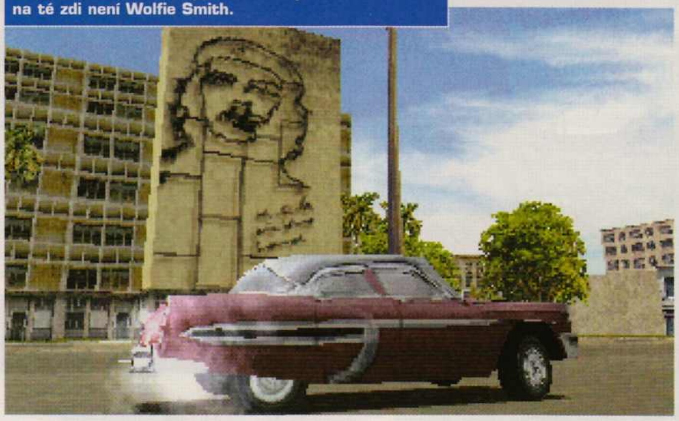
Akce, která se v původní hře odehrávala jen na pozadí několika standardních záběrů ze Států, se nyní přesouvá z kosmopolitního mumraje Chicaga až do agresivního Ria, a to přes Havanu (zahalenou do hávu 50. let) a staré dobré vábící Vegas. Reflections poslali skupinku zvědů zmapovat a vyfotografovat všechna města, a i když to má na hratelnost efekt spíše jen kosmetický (různé policejní si-



Kroutící se silnice představují zvýšené nebezpečí smyku, pokud na to trochu víc dupnete.



Ve městech je plno skutečných míst. Ale ne, na té zdi není Wolfie Smith.





Dešti, dešti zmiz. Nebo vlastně ne. Nové dešťové efekty docela stojí za to.









Nová vozidla dávají možnost zahrát si na slavné filmy. Nebezpečná rychlost?

stojící vozidlo.”

rény a žargon), změny oblastí jsou typickým způsobem, jak hru oživit a zautentizovat. I role hráče má nyní více úrovní, rozvrstvení misí je účelnější a podněcuje k tomu, abyste rozehranou část dokončili a se zájmem sledovali, jak vaše jednání ovlivní celý příběh a kam vás to z geografického hlediska posune.

Velká pozornost, kterou tvůrci věnovali detailům, také potěší ty, kdo už některé z měst navštívili (ve Vegas najdete všechny ty praštěné, tematicky pojaté hotely, v Riu uvidíte proslulé chatrče a Havana zazáří šedí staré školy komunismu). Nový posun najdeme i v misích samotných, který naznačuje, že se hra vyvíjí v cosi jako *GTA* ve 3D. Tanner, který prozatím nemá za zadkem policajty, může klidně zastavit, vystoupit z auta a zabavit kterékoliv jiné stojící vozidlo. Reflection se skvěle podařilo udržet tento prvek na uzdě - změnu nelze provést příliš často a zůstává tak pro hráče jakousi lahůdkou.

V některých misích musí Tanner vyřídit i několik úkolů pěšky a mnohé se také odehrávají ve skladišti nebo na parkovišti se spoustou nejrůznějších vozů a aut. Můžete se teď prohánět v dodávkách, autobusech, nákladácích, sanitkách, hasičských nebo policajtských autech a každý vůz má jiný motor, jinak se točí a je jinak odolný vůči poškození. A opět, možná to zní nezvykle, ale i tohle ovlivňuje výsledek misí a zvyšuje tak jejich rozmanitost a napínavost. A co škála zločinů? No, můžete nasednout do něčeho mrštného, ale snadno poškoditelného a vydat se k cíli nejkratší cestou a nejvyšší možnou rychlostí nebo naskočit na neohrožený popelářský vůz a pustit se do honičky na vedlejších silnicích a posmívat se otravným poldům, kteří do vás po stranách narážejí.

Města v *Driveru* představovala standardní síť různých křižovatek, zatímco tady můžete využívat různé zkratky, nadjezdy a podjezdy. Stále můžete jednoduše následovat velkou černou šipku na minimapě, ale můžete také využít vylepšenou hlavní mapu a projet se po realis- ▸



V další fázi to bude vypadat tak, že vám z auta zbude jen kouřící hromádka starého železa.

JAK...
HONIT VLAK



Třetí mise obsahuje šílené honičky ve stylu *Francouzské spojky* pod vysutými kolejemi.



Začínáte na startu pod kolejemi. Vyhněte se středu a vypalte nalevo. Napravo čeká masitý skok, a když zůstanete, kde jste, zpomalí vás pískové valy, nebo když do nich narazíte ve špatném úhlu, převrhnou vám auto.



Sledujte vlak podle překrytí šedé čáry na malé mapě v rohu. Držte se ve volných ulicích a s pomocí houkačky na sebe upozorněte všechny okolo - jedna kolize a bude vás to stát celou misi. Pokud neodjedete moc daleko, můžete se držet na paralelních silnicích.

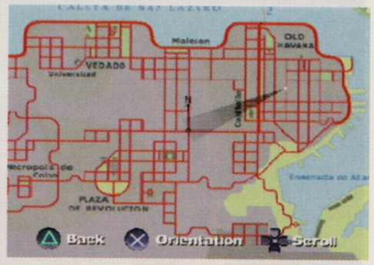


Až dostanete instrukce od Jonese, vystupte z auta a po schodech vyjděte nahoru na nástupiště.









Všechny mapy jsou docela dost podrobné, takže dostat se z jednoho konce města na druhý, aniž byste narazili na poldy, někdy zabere spoustu času.





Zátarasy nejsou nic příjemného, zvlášť když se na vás ze všech stran sjíždějí ostatní řidiči.



"Teď se můžete prohánět v dodávkách, autobusech, hasičských

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GRAND THEFT AUTO 2
Patří sice do malinko jiného žánru, ale jde o podobnou směs nezákonného a nezodpovědného řízení.

▶ tičtěji vyhlížejícím městě. Pokud vám připadá, že je nejjasnější cesta k cíli až moc zaneřáděná policajty, můžete si najít jednu z mnoha jiných variant, kde na vás budou čekat nečekané překážky a sem tam nějaké to tajemství (povídá se o "speciálních" autech ukrytých v temných garážích - Mini, Lamborghini a klasika ze *Starsky & Hutch*, červené a bílé Torino).

Největší bombou je ale prostředí. Původní nastavení, kde si Tanner vybíral práci odpovídáním v telefonickém záznamníku, asi kdysi vypadalo jako skvělý a příhodný nápad, ale když chtěl hráč vidět všechny mise, musel hrát celou hru od začátku. Teď je tu lineárnější struktura s méně otevřeným koncem: pokaždé dostanete jen jeden úkol, který otevře další kapitolu. To také znamená, že si na rozdíl od *Driveru* můžete vesele prozkoumávat seznam dokončených misí a přehrát si některou ze svých oblíbených kdykoliv se vám zachce. Nemálo vylepšené sekvence obsahují uhlazené, filmově laděné animace, skvělý design postav, slušný děj a vcelku solidní hudbu. Díky fantastické pozornosti k detailům je potěšením zahrát si režim pro jednoho hráče, kde jednotlivé mise spojují sekvence dodávající smysluplnost misím, které mají následovat.

Kromě režimu Walkthrough, který je výhradně pro jednoho hráče, je tu celá řada dalších, určených jak pro jednoho, tak pro dva hráče, které kromě toho, že jsou to samy o sobě skvělé zábavné vedlejší hry, dobře poslouží i k natrénování náročných řidičských kousků. Najdete tu Quick Chase (musíte dohnat a zlikvidovat ujíždějícího protivníka), Quick Getaway (jste veřejným nepřítelem číslo jedna a poldové vám jdou po krku), Gate Racing (test obratnosti - musíte projet trať postavenou z dopravních kuželů), Trailblazer (to samé, jen musíte všechny kužely shodit), Checkpoint (souboj s časem, kde musíte projet kolem pěti daných kontrolních bodů) a Survival (další časová disciplína - vyhýbejte se co nejdéle bouračce). Výkony v režimu pro jednoho si můžete uložit a nahrát na paměťové karty, což vám dává možnost neustále se pokoušet o překonání těchto osobáků. Varianty pro dva hráče jsou obdobou bonusových her ze single-playeru plus navíc bombastický režim Capture The Flag (zrušte auto kamarádovi, seberte vlajku a honem zpátky na základnu, než vám to oplatí). Všechny bonusy jsou stejně dobré jako hlavní hra a režim pro dva hráče je ideálním zakončením večera započatého v hospůdce.

Celá hra je na nejlepší cestě stát se klasikou. Všechno, nad čím se u *Drivera* remcalo, bylo předěláno, k tomu přibyla ještě četná vylepšení (snazší ovládání režimu Film Director a přidání polygonů pro zvláštní detaily prostředí). Další vypilování grafiky daleko vyváží jakékoliv přeskakování a trhavost (ještě se ho nepodařilo úplně odstranit, ale už je, zvlášť v některých prostředích, téměř neznatelné) a na druhé straně se tvůrci zaměřili na to, aby vyladili všechno, co v původní hře slavilo úspěch, a ještě rozšířili rozmanitost a odstranili vše, co omezovalo styl (včetně zábavného, ale nedokonale provedeného úvodního ceremoniálu v podzemním parkovišti, který jste





Klikaté silnice ve hře přispívají k větší rozmanitosti, ale otočky s ruční brzdou kolem bloků jsou pořád stejná legrace.







Předělána byla dokonce i obloha, dostala bohatší barvy a realističtější mraky. Vychutnejte si také soumrak na Kubě (napravo) a Havanské vlhko. Cítíte doutníky?

stříkačkách a policajtských vozech.”



V pozadí se vlní havanský křišťálově modrý oceán a Tanner se pokouší vzlétnout s americkou kraksnou z 50. let.

museli absolvovat dřív, než se vám otevřel přístup k hlavní hře).

V době, kdy je nejjednodušším způsobem, jak naplnit pokladny, udělat pokračování k úspěšné hře ve stylu “kvalitu vem čert”, člověka potěší, když objeví vývojáře, který má dost cti na to, aby své úsilí a umění vložil do projektu, o kterém ví, že se vůbec nemusí vyplatit. Jak se čím dál více smazává hranice mezi videohrou a filmem, začínají v obou oblastech platit i stejná pravidla: pokračování bude pokračováním jedině tehdy, když převezme všechno, co se v původním díle povedlo, a stane se samo o sobě klasikou. Vzpomeňte třeba na filmy *Terminátor 2, Kmotr 2, Impérium vrací úder* nebo *Vetřelci*. A za pár let si takhle vzpomenete na na *Driver 2*. ■

Andy Lowe

JAK...

HRÁT CAPTURE THE FLAG



Na startu to pěkně odpalte a cestou nejmenšího odporu se vydejte kupředu k praporku (blikající bílá tečka uprostřed mapy).



Ten, kdo praporek dostane první, se na mapě objeví jako červené světýlko, zlikvidujte ho a dostaňte se co možná nejkratší a nejprůjezdnější cestou zpátky na základnu. Nic závratného, jen mezi sebou a druhým hráčem udržujte co největší vzdálenost.



Pro toho bez praporku - včas si uvědomte své šance (musíte předvídat, že druhý hráč získá praporek dřív a okamžitě se vydat k jeho základně). Sledujte mapu. V momentě, kdy zatočí na dlouhou, přímou silnici vedoucí vaším směrem, to napalte přímo na něj.



Pokud dojde ke kolizi, ať má praporek kdokoliv, ztratí ho - provokujte, zlobte a blokujte druhého hráče až k zbláznění. Nenechte ho jen tak odjet. Se zdmi si nedělejte starosti - nezpůsobují žádné poškození.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

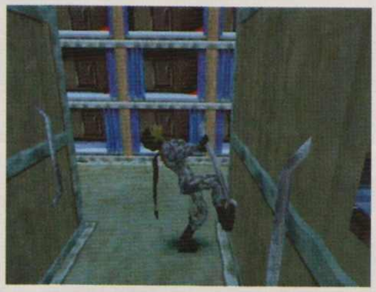
■ GRAFIKA:	Špičkové sekvence, parádní vozidla. Jen občas znatelné trhání.	9
■ HRATELNOST:	Zkuste si jízdu filmového šílence ze 70. let. Přibyla i chůze.	10
■ ŽIVOTNOST:	Obtížná (nikoliv však neférově). Hory rozmanitostí, voleb a modelů.	10

■ CELKOVĚ
Skvělá zápletka, divoká akce, skvělá zvuková kulisa a hudba, nádherný vzhled (zvlášť deštivé noční scény), bláznivě zábavné volby v režimu pro dva hráče. Prostě bomba.

10 Z DESETI







Řím je krásné město. A Lařina verze nijak za realitou nezaostává. Malebné uličky a chrámy zdobené tajemnými rytinami... užijte si toho, dokud můžete. Přijde tma a zima.



Díky kameře už pro vás nejsou některé hádanky tak neřešitelné jako v minulých dílech.



LAŘINA POHŘEBNÍ PÍSEŇ SE STALA HITEM.



Tomb Raider Chronicles

"Všechno, co jste od Lary čekali, tu je, navíc vybroušené jak po

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Core Design
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
Nejlepší z nejlepších. Skvělá věc.

Hora začíná tak, jak správná hra začínat má. Na pohřbu. Na pohřbu Lary Croftové. Ano, je to tak, počítačová ikona a nejslavnější dobrodružka všech dob už není mezi námi. Padající kvádry egyptských pyramid ji vyřadily z databáze živých. Díky tomu se teď sešlo nad novotou vonícím hrobem několik osamělých postav, položilo k nohám náhrobku květy a odešlo zapít bol do Lařina rodného sídla. A když už to začíná vypadat, že se firma Core rozhodla změnit své zaměření a místo akční adventury vrhla na pařany hru *Sim Funus*, začínají smuteční hosté na Laru vzpomínat a rozprostírat před hráči Lařina stará dobrodružství. A jsme zase zpátky tam, kde to známe.

Ano, je to tak, Lara se vrátila. Dalo se to čekat. Nenecháte přece umřít někoho, kdo se stihnul stát kulturním fenoménem, jehož tvář se objevuje na titulních stránkách časopisů, pod jehož jménem vychází úspěšná komiksová série a o kom se právě natáčí celovečerní film (a kdo navíc svým tvůrcům vydělává na velice solidní důchod). Takže bylo jen otázkou, jak rychle provede firma Core resuscitaci a kdy se Lara vrátí zpátky do herní arény. Stalo se to - ale přece jenom trochu jinak, než jsme všichni čekali. Tvůrci sáhli do minulosti a nová dobrodružství slepili ze vzpomínek Lařiných přátel - takže tu místo jednoho epického příběhu máte čtyři epizodky zachycující různé úseky Lařina dospívání. (Bohužel se tvůrci zaměřili pouze na akci. Takové věci jako první menstruaci či první sexuální styk úplně vynechali.)

První epizoda nás zavede do Itálie, přesněji řečeno do Říma. Zase. Příběh začíná v důvěrně známém zákulisí opery, kterou jste se už proplétali ve dvojce. Stejné prostředí použili tvůrci patrně schválně - aby ukázali, jak obrovskou cestu stihla urazit playstationová grafika. Ale nejen grafika nás praští do očí, až nám naskočí monokly. I celková výstavba levelů se podstatně změnila. Po trojce, která se vyžívala v obrovských lokacích, ve kterých jste bloudili jako družina skautů pouští Gobi, se firma Core vrátila k uzavřenějším prostorám, aniž by ovšem upadla do druhého extrému - do světa jednosměrek. Díky tomu má hra daleko větší spád a můžete se věnovat tomu, co vás opravdu baví - střelbě a řešení hádanek. První level je rozpinkávací a v podstatě nepřináší skoro nic nového.



Ale sotva jste se stihli aklimatizovat v zemi pizzy a makaronů, hned se slova ujímá druhý vypravěč a jeho monolog vámi mrskne někam poblíž polárního kruhu, kde se ukrývá stará dobrá německá ponorka se starou špatnou mystickou zbraní na palubě. Druhý level sází na atmosféričnost. Úzké chodby kovového plavidla by vyvolaly klaustrofobické pocity i v krtkovi a zvuky, které k vám doléhají, působí dojmem, jako by se Lara Croft vydala na území *Resident Evilů*.

Následuje exkurze do Irska a do Lařina dětství. Jako malá holka se Lara vydává nocí řešit záhadu strašidelného domu. A jelikož jí ještě nebylo osmnáct, nemá právo nosit střelnou zbraň. A jelikož jí do osmnácti chybí ještě

Tomb Raider Chronicles

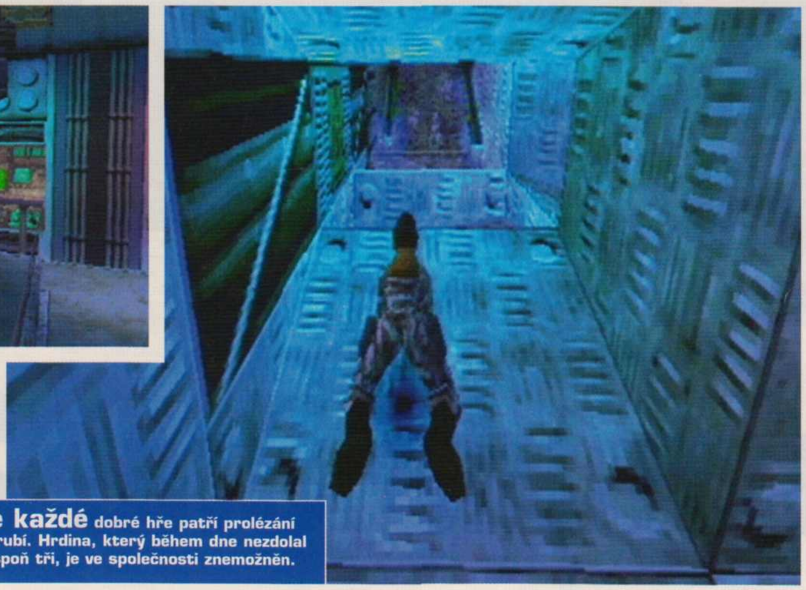




Co mise, to úplně jiné prostředí. Jen jedno mají společné. Budete skákat a padat.







Ke každé dobré hře patří prolézání potrubí. Hrdina, který během dne nezdolal alespoň tři, je ve společnosti znemožněn.

grafické stránce, tak co se týče hratelnosti.”

pěkných pár let, nemá nárok ani na obyčejnou kudlu. Tudíž jí nezbývá, než útočící monstra zdvořile odkopávat. Tenhle level, postavený hlavně na hádankách a přesně načasovaných skocích (bože, jak já je nenávidím), patří k těm slabším. Je to především díky neustálé tmě, v níž si připadáte, jako byste začali trpět šedým zákalem. Také úhly kamery, které vám hra nabízí, nejsou zrovna ty nejpřehlednější a v souboji s finálním bossem bez pistolí a bez nože nemáte moc šancí - bez klobouku boss, natluče vám nos. Ale nezoufejte, ještě je před vámi čtvrtá mise a ta je zaručeně tou nejlepší.

Poslední vzpomínka na Laru je nejen nejlepší částí hry, ale podle některých kritik i nejlepším levelem v Lařině životě vůbec. Kombinace *Mission: Impossible* s *Metal Gear Solidem* funguje naprosto dokonale. Samozřejmě, že jde zase o starověký artefakt - tentokrát ovšem není ukrytý někde v ruinách, ale v moderně vybaveném sídle skrz naskrz prošpikovaném poplašnými aparáty a hlídaném po zuby ozbrojenými hlídači. V té chvíli musí Lara odložit své exhibicionistické sklony a zkusit se dostat k cíli bez toho, aniž by rozpoutala třetí světovou válku. K tomu jí dopomáhá nejen sada technických hraček od přítele Zipa (ne, to není ta moucha z Rychlé roty), ale i obyčejná lahvička s chloroformem a kus hadru.

A co *Tomb Raider Chronicles* jako celek? Pravda, nezačíná zrovna nejlépe. Intro, odehrávající se na hřbitově, vás zrovna na sedačce nerozvibruje. Navíc vypadá jako by grafici a hudebníci pracovali každý na něčem úplně jiném, k nostalgické pohřební náladě je puštěna ryčná akční hudba. Pak se vám ale naloaduje první level a jste doma (ahoj, babi). Všechno, co jste od Lary čekali, tu máte, a navíc vybroušené jak po grafické stránce, tak co se týče hratelnosti. Autoři se nespokojili jen s tím, že by vytvořili pár originálních prostředí, ušili Laře několika nových kostýmků, přihodili sadu nových pohybů a šli domů na pivo. Zkusili přijít i s neokoukanými herními nápady a většinou jim to vyšlo. Čili (teď přijde závěrečné shrnutí, takže bacha) - pro Lařiny fanoušky je *Tomb Raider Chronicles* nutností. A ti, které dohání k zuřivosti, když se několik hodin snaží marně přeskočit z jedné úzké lávky na druhou a pokaždé spadnou dolů, zabijou se a musí to celé zase dvě minuty nahrávat, ti můžou sérii i nadále ignorovat - v tomhle směru se nic nezměnilo. Pro Lařiny fanoušky je však *Tomb Raider Chronicles* nutností... ale to už jsem říkal. Škoda, mohla to být tak pěkná závěrečná věta. ■

Jiří Pavlovský

JAK...

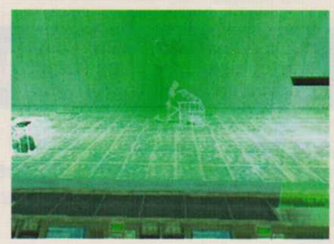
SVLÉKNOUT LARU. VÁŽNĚ!



Nekecáme, v nové hře Laře konečně uvidíte pod ten její těsný obleček. Původně to začalo jen jako vtípek programátorů a přerostlo v mánii, kdy si pařani šeptali o tajemné kombinaci kláves, po jejímž navolení uvidíme slečnu Croftovou, jak ji grafik stvořil.



Tak tady je pravda v celé své nahotě. Díky rentgenu ve Von Croyově tajném centru můžeme vidět Laře pod kalhotky. A pod kůži. A pod maso. Mimochodem, pěkná pánev.



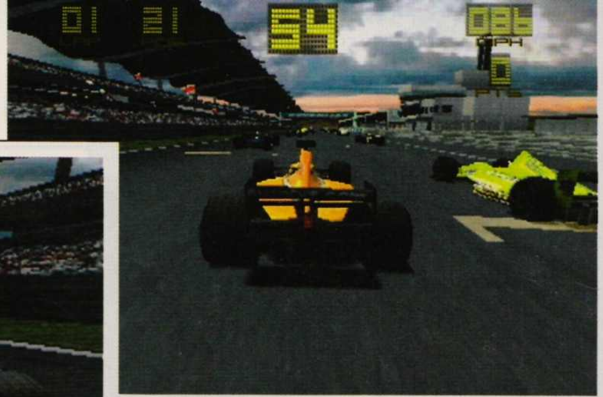
A nejen že je bez oblečení, ale ona je i beze zbraní. Aby prošla zabezpečovacím zařízením, musela nechat své pistole doma a přijít jen tak. Takže tady ji máme v celé své kostnaté kráse. Kam se na ni hrabe Calista Flockhartová. A jen tak mezi řečí, když prohledáte druhou bednu, najdete v ní celkem užitečnou lékárničku. Hodně štěstí.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Lepší už to může být už jen na PS2.	**10**
■ HRATELNOST:	Spád hry šel od posledních dvou dílů nahoru.	**10**
■ ŽIVOTNOST:	Dost tajných misí na několik repete.	**9**

■ CELKOVĚ
Tomb Raider Chronicles předvádí svou hrdinku v tom nejlepším světle a ukazují cesty, kterými se budou patrně v budoucnosti vydávat. Změna je život.

10 Z DESETI

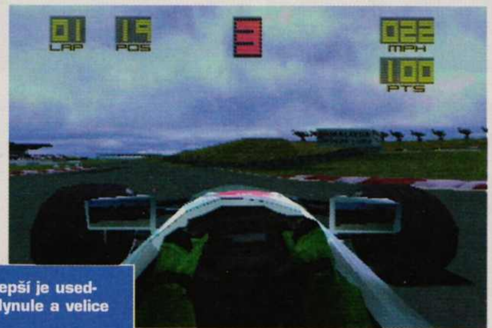




Škála možností pro mechanika je dnes u her F1 zcela běžná, nicméně ještě nikdy nevypadala menu *takhle* dobře.



Pohledy ze strany jsou skvělé, ovšem zdaleka nejlepší je usednout za volant monopostu; auto se chová realisticky plynule a velice přesvědčivě.





SOUBOJ EA A SONY O POHÁR KONSTRUKTÉRŮ VRCHOLÍ!



Formula One 2000

„Kořením závodu je viditelné poškození aut."

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Studio 33
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
EA se pokouší proniknout do světa motorů s novou licencí.

FOA svou licencí na formuli jedna rozhodně nešetří, což má pro hráče ten blahý důsledek, že vývojáři i vydavatelé se prostě musejí víc snažit. Dnes, kdy za plný rošt týmů a data týkající se okruhů platí EA, Ubi Soft, Video Game Systems a jako poslední i SCEE, je sice i nadále důležité, zda ve hře najdeme Schumachera, okruh v Monaku či realisticky vyhlížející vozy Arrows, nicméně už to není to hlavní. Namísto toho - a to platí přinejmenším o posledních čtyřech hrách schválených FOA - hry stojí a padají se svou hratelností. A i díky tomu je nejnovější pokus SCEE na předních pozicích.

Formula One 2000, vyvinutá ve Studio 33, pokračuje v předělávání úspěšných titulů *Formula 1* od Psygnosis. Vývojářský tým slavil úspěch s *Destruction Derby Raw* hlavně díky skvělému ovládání a dobrým režimům - podobné atributy byly vneseny do hry i v případě *Formula One 2000*. Výsledkem je titul, jenž se těsně drží těch zásadních pravidel pro hry formule jedna: nepyšní se žádnými velkými překvapeními, leč nabízí skutečně dobrou, solidní zábavu, jež osloví jak arkádové nadšence, tak zapálené milovníky F1. *Formula One 2000* chytře využívá skutečnosti, že vzrušující atmosféra F1 není dána jenom samotným závoděním, ale událostí jako takovou. Proto je vám nabídnut úžasný pohled z perspektivy třetí osoby, jenž dokonale zachycuje rychlost i brilantní kousky každého závodu (nicméně dobře známý pohled z kokpitu zůstal i zde zachován), přičemž kořením závodu je viditelné poškození aut, vznikající při špatně načasovaném průjezdu zatáčkou.

Ne že by ovšem ony skutečné závodní prvky byly nějak osekané či zjednodušené. Na první pohled působí *Formula One 2000* překvapivě těžce a mohutně - což je trochu v rozporu s křehkostí monopostů, jejichž cena se pohybuje v desítkách milionů. Nicméně proti této těžkosti zase stojí neuvěřitelná akcelerace, jež v kombinaci s velkým počtem skutečných okruhů eliminuje onen pocit, jímž trpí mnoho závodních her, a totiž že vaše auto na dráze tak trochu plave. U této hry mnohem silněji cítíte záběr auta a nabýváte dojmu, že tvoříte s autem jeden organismus - což je ostatně věc, kterou všichni u efjedničkových her hledáme.

Tudíž skutečná otázka, již ji třeba si položit, zní takto: dokáže tahle hra překonat zatím suverénně triumfující *F1 Championship Season 2000* od EA? Co se nás v redakci týče, pak ano. *Formula One 2000* sice postrádá onu okázalou vizuální stránku hry od EA, ale jelikož se zaměřuje na dobře vyvážený systém ovládání, vše ostatní zapadá na své místo naprosto dokonale. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Barevně jednotvárná, ale s velkou mírou detailu.	8
■ HRATELNOST:	Vyvážená, ale trošku praxe by to ještě chtělo.	8
■ ŽIVOTNOST:	Díky spoustě možností vás hra jen tak neopustí.	8

■ CELKOVĚ
Formula One 2000 zachycuje atmosféru závodu F1, aniž by se sama brala příliš vážně. Pyšní se solidním a skvěle provedeným ovládacím systémem, přičemž dostatečný nášup extra prvků z ní činí veskrze uspokojující závodní hru.

8 Z DESETI





Viva la France! A máš to. Nemáš se snažit zabít ženu, která ráda žere bagety a šneky.



CHCETE SI ZASE ZABÍT PÁR NĚMCŮ? TAK TO SI MUSÍTE ZMĚNIT POHLAVÍ.



Medal of Honour Underground

" *Medal of Honour Underground* stojí, stejně jako jeho předchůdce,

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	Dreamworks Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	Prosinec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ALIEN RESURRECTION
Trochu podobná temná střílečka. S monstry namísto fašistů.

První díl *Medal of Honour* nás všechny přilepil k PlayStation spolehlivěji než kanagom. Kdo by se divil, že ani ne po roce na nás Dreamworks svrhl nálož druhého dílu téhle atmosférické střílečky v první roli z prostředí druhé světové války? Já tedy ne. A vy asi taky ne. Možná ani váš pes ne. Nikdo by se tomu nedivil. Čemu by se ale možná někdo divil, je fakt, že hlavním hrdinou *Medal of Honour Underground* už nejenže není Jimmy Patterson, tvrďácký americký agent, záškodník a sabotér a vůbec prima člověk, ale dokonce už to ani není chlap. Hlavní postavou sequelu (nebo spíše prequelu, protože *Underground* začíná v roce 1940, tedy tři roky před prvním *Medalem*) je francouzská odbojářka Manon.

Ano, přesně ta Manon, co vám dávala instrukce v jedničce - tady povýšila z vedlejší do ústřední role a vy máte možnost se dozvědět, jak se (samozřejmě s vaší joypadovou pomocí) vlastně dostala do odboje a jak se z obyčejného pěšáka vypracovala až na takovou šéfku, jak ji známe ze dvojky. Ovšem ten, kdo by očekával nějaké kozatění ve stylu Lary Croftové, si může rovnou zapnout poklopec, jelikož je to opět střílečka v první roli, čili Manon skoro neuvidíte. Skoro. Kromě toho by vás to jenom odvádělo od té nejlepší zábavy, jaká existuje: od zabíjení nácků.

Přesto, že došlo k tak radikální změně v hlavní roli, ve všem ostatním se tvůrci rozumně přidrželi osvědčeného modelu jedničky - a dobře udělali. Grafika je opět více než dostačující (PCčkář by nad ní možná ohrnul, ale my už jsme zvyklí - je to daň, kterou platíme za jiné výhody) a naprosto přesně evokuje náladu okupované Francie, která je paranoidní (nepřátelé můžou vyskočit zpoza každého rohu) a depresivní (nepřátelé vyskakují zpoza každého rohu). Co je ovšem královskou korunou atmosféry, jsou zvuky - německé hlasy vyštěkávající povely, rachocení zbraní všech možných ráží a zběsilé štěkání esesáckých vlčáků, které se dutě rozléhá katakombami, to všechno vás utáhne do svěráků napětí a už nepustí.

I když se to ze začátku nezdá (hlavně při první misi, kdy máte závažný úkol prokličkovat se svým bratrem pár ulicemi a otevřít garáž), herní plány úrovní jsou tentokrát o dost rozsáhlejší než v prvním díle. Kromě Francie úpící pod okovanou botou německého vojáka se podíváte do Maroka, Řecka, a dokonce i do samotné Třetí říše. Autoři pochopitelně nezapomněli ani na železné pravidlo každého střílečkového druhého dílu: nové zbraně. Kromě už do ruky vám důvěrně sednoucího samopalu, pistole a handgranátů máte k dispozici ještě takové lahůdky destruktivního nápojového menu, jako je třeba starý dobrý Molotovův koktejl (protřepat a nenechávat v ruce). A samozřejmě nesmíte zapomenout na panzerfaust - jak jinak byste chtěli proměnit motocykl v hučící Halleyovu kometu a tank v rozšlápnutou pikslu od olejovek?

Jakkoliv jsou ovšem výše zmiňované prvky a vylepšení důležité, *Medal of Honour Underground* stojí, stejně jako jeho předchůdce, především na jedné věci: na fašistech. Protože to tady ne-







Was ist das? Velmi ucházející grafika na pochodu - aneb nejdřív střílím, teprve potom se ptám.





Není nic lepšího než vybafnout zpoza rohu na překvapeného esesáka a pak ho donutit tancovat dobře mířenou střelou do nohy. A na závěr ho chladnokrevně dorazit...



JAK...
ZNIČIT TANKY

V misi "Tread Carefully" se Manon poprvé setká s neúprosnými německými obrněnými vozy. Zde je způsob, jak přežijete po vzoru vojína Ryana...



Okamžitě se vydejte kupředu a doprava. S pomocí pevného namontovaného kulometu pozdravte první tank, který po chvíli ustoupí za roh. Zastřelte dva vojáky, a až se tank znovu objeví, doražte ho.



Přeběhnete k dalšímu kulometu a kropte to dopředu na další tank. Utečte zpět k předchozí zbrani, sundejte vojáky a zbavte se dalšího tanku.



Dole pod schody nahoďte benzinovou bombu a opatrně použijte panzerfaust na poslední dva tanky.

především na jedné věci: na fašistech.”

jsou žádní bazálně naprogramovaní blbci, kteří vám s bezelstným hajlováním napochodují přímo do rány. Orientují se podle zvuku výstřelů, snaží se vám nadběhnout, vpadnout do zad, kryjí se za sloupy a ve výklencích, v případě, že nikde není nic, za co by mohli zapadnout, fláknou sebou dolů, kropí to u země a převalováním se vám snaží znemožnit zamíření. A taky umírají. To hlavně. Stejně jako v jedničce, i tady nikdo prostě nepadne a nechcípne. Třesou se v dešti vašich střel, padají na kolena zasaženi kulkami, ale zatvrzele se pomalu hrabou zpátky na nohy, nebo trefeni do kebule - až jim přilba odlétne - se po čtyřech snaží omámeně doštrachat na bezpečné místo a nechybí ani případ, kdy trefíte Fritze do nohy a on začne komicky poskakovat. Prostě pokud jde o smrt, je *Medal of Honour* první klasa.

A nejen pokud jde o smrt. Na rozdíl od některých jiných recenzentů (velmi kulantně řečeno, pochopitelně mám na mysli Jirku Pavlovského) si nemyslím, že se *Medal of Honour* „opírá o dobu, jejíž sexappeal už před nějakou dobu vyčichl“ a že jí „realističnost brání v rozletu“. Dokonce si myslím, že je to úplně naopak. Věci z druhé světové války, momentálně zásluhou Spielbergova vojína Ryana (kterého mimochodem produkoval ten samý Dreamworks, co *Medal of Honour*), jedou jako nikdy předtím a právě válečný retro styl a zmiňovaná realističnost (posilovaná dokumentárními a instruktážními filmy) dělá z *Medal of Honour* takovou pecku, jakou je. SF/fantasy neverlandů s mručícími monstry a futuristickými mariňáky, kteří čistí celou galaxii, už tu bylo mega a svatá trojice řežbózní dokonalosti *Doom, Quake* a *Duke Nukem* se překonává jen velice těžko. Realističnost je logický směr dalšího vývoje žánru střílеček v první osobě (logický a taky úspěšný - jak dokazuje třeba i *Half-Life*).

Uzavřu to: Pro ty, kteří propadli prvnímu dílu *Medal of Honour*, je *Underground* povinný a všichni ostatní, kterým to zatím nic neříká, by se nad sebou měli vážně zamyslet. A pak jít do obchodu a zpestřit si večer vyvražděním poloviny wehrmachtu. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA: Na poměry playstationovských střílеček skvělá.	8
■ HRATELNOST: Geniální.	10
■ ŽIVOTNOST: Celý vagon.	9

■ CELKOVĚ
Medal of Honour Underground je více než důstojným následovníkem svého prvovzoru a stejně jako on nasazuje laťku playstationových střílеček v první osobě zatraceně vysoko. Takhle by měl vypadat každý druhý díl.

9 Z DESETI









Žádná sranda. Les začíná hořet a Mauglí se utkává s nemocnějším nepřítelem v džungli.



Kromě hry je třeba zainvestovat i do podložky, která bude stát caa 2000,-. Stojí to za to, věřte nám.

KNIHA DŽUNGLÍ ANEB KDO NETANČÍ S NÁMI, TANČÍ PROTI NÁM.



Jungle Book Groove Party

"Budete poskakovat jako o život a objeví se nejedna kapka potu."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Ubi Soft
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Obyvatelé pralesa se rozhodli, že malý Mauglí mezi nimi není bezpečný a měl by se vrátit mezi lidi. Tomu se samozřejmě nechce a snaží se dokázat, že je v pralese schopen přežít stejně jako každý medvěd, opičák nebo třeba sup. Dokazuje to skutečně originálním způsobem - tancem.

Tato hra z dílny firmy Ubi Soft však není jen tak nějakou taneční hrou, kdy rozhýbete postavičku zběsilým mačkáním ovladače. Tady totiž neposkakuje pouze Mauglí a obyvatelé pralesa, ale především samotní hráči. Ovládání je mimořádně snadné a zvládne ho skutečně každý. Na obrazovce se vedle tančících postaviček rytmicky pohybují směrem odshora dolů šipky. Cílem je zmáčknout tlačítko s příslušnou šipkou přesně ve chvíli, kdy šipka na obrazovce dospěje do vyznačeného pole. Člověk by možná řekl - celkem nuda, a pokud by hru ovládal ručně, klasickým ovladačem, měl by pravdu. Vtip je v tom, že spolu s hrou *Kniha džunglí* přichází na český trh také speciální taneční podložka. Tou nahradíte nudný ovladač a hra v tu ránu nabude nových rozměrů. Teď už totiž musíte každou šipku z obrazovky poctivě "odšlápnout".

Hra obsahuje devět plus jednu schovanou skladbičku, ve kterých se hráč utká v tanci s různými obyvateli pralesa. Vybrat si může ze čtyř základních obtížností (easy, normal, hard, expert). Když dohraje nejtěžší režim, odkryje se nejvyšší stupeň obtížnosti "crazy". Obtížnost jednotlivých písniček, ve kterých s vámi tančí nejrůznější potvůrky, známé z Disneyho filmu *Kniha džunglí*, je dána především rytmem skladeb a samozřejmě složitostí kombinací šipek. Podložka snímá vaše přešlapování, a tak se vám načítají body v závislosti na tom, zda jste příslušnou šipku odšlápli přesně v ten správný okamžik nebo jste přece jen trochu zaváhali.

V nejnižším levelu se ani nezadýcháte, v těžších se vám možná lehce zvýší tlak, a až se dostanete k obtížnosti "crazy", budete poskakovat jako o život a nejedna kapka potu skropí vaše čelo. Nanejvýš po pár pokusech však hru dohrajete. Pak máte několik možností, jak pokračovat - můžete zkoušet uhrát v jednotlivých skladbičkách vyšší počet bodů nebo můžete vyzvat na taneční souboj někoho, kdo také vlastní taneční podložku, a nebo si pustíte hru pro dva hráče a za jednoho budete poskakovat a za druhého ovládat postavičku klasickým ovladačem.

Při desáté hře či při pozorování jiného hráče si už najdete čas na obdivování barevnosti a půvabu disneyovsky hravé grafiky. Pokud se rozhodnete do podložky investovat, nemusíte se bát, že budete muset zůstat pouze u jedné hry. Následovat budou další a pak už nepůjde o dětské tanečky, ale pěkný nářez. ■

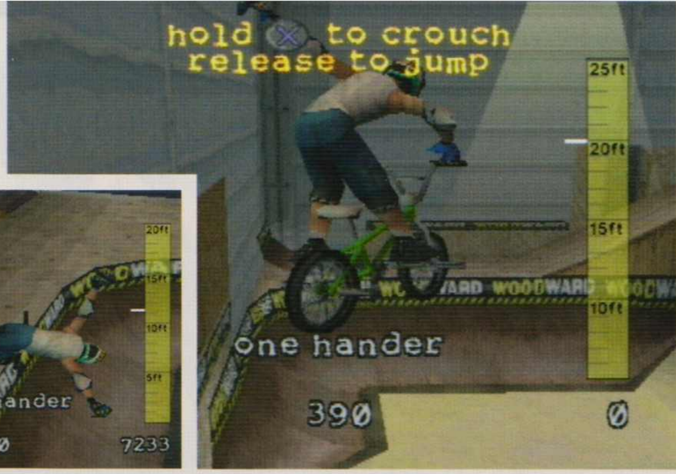
Karolína Stoklásková

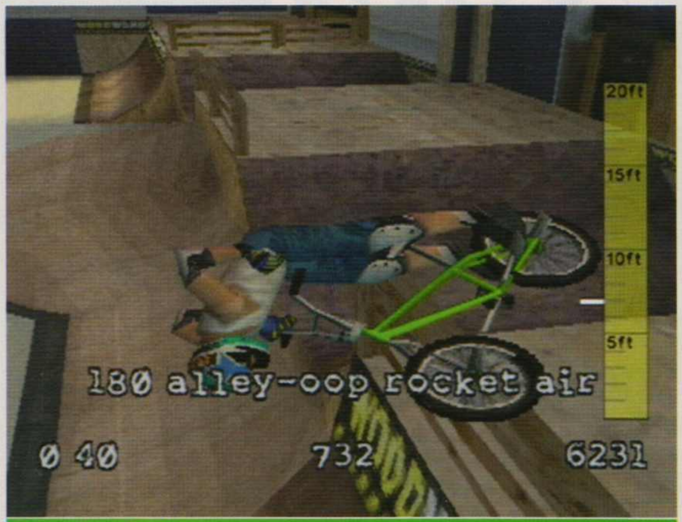
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Typicky disneyovsky roztomilá, ale nijak převratná.	7
HRATELNOST:	Pro "profesionálního tanečníka" nuda, pro ostatní velká zábava.	8
ŽIVOTNOST:	Závisí na tom, kolik máte kamarádů a jak jste líní.	7

CELKOVĚ
První "taneční hra", která do Evropy dorazila. Je to novinka, je to zábavné (i pro vaše menší sourozence či otylejší rodiče) a je to dobrý trénink pro *Dancing Stage*, která by k nám měla dorazit během pár týdnů.

7 Z DESETI





Extrémní situace, do kterých se pouštějí jenom kaskadéři, sebevrazi a Dave Mirra - kdo by odolal a nevyzkoušel by si to na vlastní joypad?







MISTR SVĚTA V CYKLOZLOMVAZU KONKURUJE TONY HAWKOVI.



Dave Mirra Freestyle BMX

“Snadná ovladatelnost, hladce běžící animace.”

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Z-Axis
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Než vás omrzí, uběhne několik měsíců. Perfektní hratelnost.

Sotva jsme si zvykli na pohled, jak lidi s okolečkovaným kusem dřeva popírají na obrazovkách našich konzol zákon zemské přitažlivosti, je tu další stupeň. Přichází šestadvacetiletý chlápek Dave Mirra, zvaný Miracle Boy (který je jen tak mimochodem světovým šampionem), aby nám ukázal, že frajeřinky, které jsme si pracně nadřeli na skateboardu, se dají předvádět i s podstatně větším, neohrabanějším a vratším dopravním prostředkem.

Hned na první pohled je vidět, že si tvůrci vzali důsledně k srdci jeden z hlavních faktorů, který udělal z *Tony Hawk's* hit: hráčskou přítulnost. *Dave Mirra Freestyle BMX* má ultra jednoduché, intuitivní ovládání, které se vám zažere do joypadu, ani nebudete vědět jak, a po několika desítkách minut budete používat všechna ta blesková otočení v rychlé jízdě, double skoky a další základní triky jako starý mazák. Autoři dokonce zašli tak daleko, že je velmi těžké se ve hře opravdu vysekat - podaří se vám to vlastně jenom tehdy, když to čelně napálíte do sloupu s telegrafickým vedením, nedoskočíte na střechu baráku a zůstanete zoufale viset na okapu nebo pokud spadnete pod vlak. Poměrně jednoduché na zvládnutí jsou také základní figury vzdušné akrobacie, což ovšem neznamená, že by vypadaly o to méně působivě - za všechno hovoří to, že z osmdesáti triků patří efektní backflip (salto pozpátku) mezi ty nejjednodušší.

Dave Mirra Freestyle nabízí celou řadu zajímavých režimů, tím základním a nejzábavnější (tady konkuruje snad jen multiplayer) je Proquest. Je to klasika: začínáte jako amatér na rozbahněném dvorku Greenville, abyste po první sérii úspěchů získali sponzora a vydali se na turné ostatními, stále vychytanějšími lokacemi (celkem se podíváte do dvanácti koutů světového cykloběsnění). Samozřejmě je tu možnost závodit jako amatér nebo se pokusit o profesionální ligu. Tam ovšem začíná výrazně přituhovat - přeskok jedoucího vlaku se tu bere jako banální úkol pro toho nejzelenějšího nováčka. Kromě Proquestu jsou tu ještě Freeride a Session (názvy hovoří za vše), ale jak už jsem řekl - Proquest je tahoun.

Snadná ovladatelnost, impozantně vyhlížející piruety ve vzduchu, hladce běžící animace (byl použit vyšlechtěný engine z *Thrasher: Skate & Destroy*) a hratelnost, která táhne dopředu jako nadupaný šestiválec. Jediné, co tak trochu chybí, je originalita. Revoluce typu *Tonyho Hawka* to není - ale zase na druhou stranu, proč by každá hra měla zbořit svět? Stačí, když se dobře hraje. A to se *Dave Mirra Freestyle BMX* tedy hraje. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Rychlost neznamená očesání detailů - správný přístup.	8
HRATELNOST:	Kdo by nechtěl létat v tak maniakálních saltech?	8
ŽIVOTNOST:	Proquest to jistí.	8

CELKOVĚ
Dave Mirra se veze na vlně nastartované Tony Hawkem a snaží se nám dokázat, že BMX je víc cool než prkýnko. Sice mu to zas až tak úplně nežereme, ale není možné popřít, že to dělá s nasazením a v opravdu vysoké kvalitě.

8 Z DESETI









Už zase jste poslední, že jo? ŽE JO? Buďto si zvykněte na to, že v téhle hře budete furt za losera, nebo si najděte jinou zábavu.







Grafika se nedá označit jinak než fenomenální. Povšimněte si hlavně jemných grafických detailů na zádech vašich konkurentů. Budete mít dost času je podrobně prostudovat.

MOTOCYKLOVÉ MODLITBY VYSLYŠENY. BOHUŽEL.



Moto Racer World Tour

"Blesková, jemná grafika obsahuje realistický fyzikální model."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Delphine
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MOTO RACER
První a nejlepší - líbivý, hravý a zábavný. A levnější...

Tak jsem to nemyslel. Opravdu. Když jsem v recenzi na první ucházející jednostopý simulátor *Superbike 2000* napsal, že „od motorek člověk očekává trochu větší manévrovatelnost, schopnost agresivnějšího způsobu jízdy, zkrátka adrenalinem napěchovanou akci", nemyslel jsem to až TAK doslovně. U Delphinů evidentně ano. Takže *Moto Racer World Tour* vypadá tak, jak vypadá (totálně skvěle), a hraje se tak, jak se hraje (totálně obtížně).

Ve srovnání se zmiňovanou *Superbike 2000* nepůsobí *Moto Racer World Tour* ani náhodou dojmem pohodlných bačkor. Tohle jsou koně s vysokým podpatkem, ve kterých musíte zaběhnout dvoustovku.

MRWT má kvalitní zpravování. Blesková, jemná grafika obsahuje realistický fyzikální model a dokázala se vyhnout i únavné šedi plochodrážních závodních okruhů: kromě klasických betonových hadů, na nichž temně burácí vaše stroje, tu máme i vražedně zvlněné zástupce bahnitého krosu, kde lehké terénní motorky bzučí zvukem mutujících čmeláků a létají přes náspy ladnými oblouky. Tohle všechno jsou hlavní plusy, které staví *MRWT* na přední příčky motocyklových her na PlayStationu.

Minus, který ji z těchto příček zase strhává dolů, se dá označit jediným slovem: obtížnost. Ano, když se rozhodnete udělat gamesu podobného stylu, logicky vám vyplyne, že tu nebudou žádná pohodlná arkádová tlačítka - ale po tom tu nikdo ani nevolá. Hyper citlivě reagující ovládání spolu s již zmíněným poměrně věrným fyzikálním modelem (jehož součástí je i ostrý princip "dotkneš se - spadneš") a s designem tratí (poměr a rozmístění ostrých zatáček a další věci, jako například zužování trati) už samo o sobě vytváří poněkud krkolomnou kombinaci.

Ale pozor, nejde o to, že byste se během několika desítek her nedokázali přizpůsobit natolik, abyste do cíle dojeli bez jediného škrábnutí, tak husté to samozřejmě není. Problém je v tom, že vaši počítačoví soupeři dokáží v pohodě totéž - a navíc v tak nadlidské kvalitě, že dojíždíte mezi posledními v podstatě permanentně. A věřte, že pohled na záda vašich protivníků, jak před vámi s nevzrušivě digitální přesností vykružují jednu smrtící zatáčku za druhou, je velmi frustrující.

Tak frustrující, že vás u hry neudrží ani vidina čtyř zalockovaných módů (Traffic, Dragster, Freestyle, Trial), které se před vámi v případě postupu otevřou. Dvouplayerový režim působí v tomhle případě jako spása a člověk si ho opravdu vychutná. Ale slizkou, věčně nespokojenou myslí hráče bliká zákeřná otázka: proč takováhle sakra není celá hra? ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nejlepší, jaká se v motocyklovém simulátoru kdy objevila.	9
HRATELNOST:	„Nikdy nebudeš tak dobrý jako počítačoví soupeři, srabe."	5
ŽIVOTNOST:	Frustrace je mocná emoce.	6

CELKOVĚ
Kdyby vaši virtuální protivníci nebyli tak zatraceně dokonalí, mohla to být nejlepší hra s motorkami, jaká se kdy na PlayStationu objevila. Takhle je jenom jedna z těch lepších.

7 Z DESETI



Zidanova pleš sice svítí jako ve skutečnosti, jiné hvězdy však poznáte velice těžko.





Volné přímé kopy? Žádná věda. Zmáčknutím určíte výšku střely a šipkami ji můžete snadno zakroutit. Vymetání pavučin povoleno.





TAK TOHLE JE FOTBAL. FAKT?



This is Football 2

„Nejlepší obrana je útok - tak by mohlo znít heslo *TIF2*."

FAKTA

VYDAVATEL:	**SCEE**
VÝROBCE:	**In-house**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Minulý rok vyšel titul s honosným názvem *Tohle je fotbal.* Nevím, co tím chtějí autoři říci, ale je tu *Tohle je fotbal 2.* Že by přiznali chyby prvního dílu? Možná - *This is Football 1* totiž fotbalovostí zrovna neoplýval. Dvojka potěší především milovníky gólů (tedy vlastně všechny fanoušky dobrého fotbalu), protože šance na skórování je tu přeci jen vyšší než u předchůdce.

První velkou radostí je tutorial (já vím, že ho nepotřebujete), který je netradičně zpracován formou videa. Při vzorových akcích se vám objevují tlačítka, jež musíte zmáčknout pro správné provedení, a věřte, že s touto pomocí se fintičky učíte mnohem snadněji a rychleji. Ve hře je jich habaděj. Klasické kombo střela - lob - přihrávka - centr doplňuje především několik variant přihrávek. Dlouhá po křídle či pas za obránce nás asi nepřekvapí, ťukec, kdy si o spoluhráče pouze narazíte, už jsme také měli možnost vidět, ale specialitka, kdy nahrávající hráč počká, až se dostanete do ideální pozice, je hezkým oživením vašich útočných aktivit. Pokud teče do bot, můžete použít hákový skluz a nebo tzv. „dvounohák", při kterém protihráči oddělíte nejen míč, ale i kotník od holeně. V obraně můžete rovněž nastražit ofsajdovou nebo vyběhnout z brankářem. Při střelbě si můžete rovněž vyzkoušet i Poborského lob. Nabídka věru velkorysá.

Zahrát si můžete za reprezentace většinu známých států (dokonce i historické) a týmy předních lig, to vše s originálními jmény. Nesmějte se, není to tak dávno, co se nám po obrazovkách honil Louis Figosh.

Grafika se sice od minule mírně zlepšila a titulům EA Sports už začíná dýchat na záda, ovšem pouze z důvodu, že ztrácí kolo navíc. V tomto vidím hlavní důvod, proč se titul SCEE na sérii *FIFA* opět nedotáhne. Ve hře samotné je však vyrovnaným protivníkem. *TIF2* nebude dělat problémy nikomu, obtížnosti jsou odlišeny především rychlostí a přesností soupeřů, ale s každou si za chvíli poradíte. Možná až příliš brzy. Nejlepší obrana je útok - tak by mohlo znít heslo *TIF2.* Díky množství fines můžete s vašimi svěřenci rozjet kolem soupeřova vápna divoký čardáš, a když to náhodou ujede, zhatíte naději na brejk nesmlouvavou kosou. S kvalitním gólmanem jste pak neporazitelní. Systém střelby (ála *FIFA*) je jednoduchý, efektní i efektivní.

Kamery fungují na výbornou, takže nemusíte přihrávat do neznáma (oblíbená země nikoho), akce se dají velice dobře naplánovat. Kdo má fotbalové myšlení, vyhrává. Na závěr perlička: v pokutovém území se můžete z ničeho nic skácet k zemi, a pokud zrovna obránce švihá nohou ve vaší blízkosti, bývá z toho často desítka. I *Tohle je fotbal.*

Mikoláš Tuček

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	„Nic moc" je ještě mírné.	**5**
HRATELNOST:	Nic obtížného, ale super zábava.	**8**
ŽIVOTNOST:	Snad trochu moc snadné.	**6**

CELKOVĚ
SCEE se skutečnému fotbalu přiblížili rázným krokem. Ještě máknout na vizuální stránce, trochu přitvrdit a *FIFA* se bude na trůnu klepat.

7 Z DESETI



Ohňofuk Spyro spálí na koho se podívá. Tenhle přerostlý divočák pro něj nepředstavuje žádnou hrozbu. A Klokan Sheila má zase pěkně nebezpečné kopance.







Vypadá to supr! Tyhle odrazy jsou prostě nádherné a bezpochyby nejlépe provedené na PSX1.



JE TO MALÉ, OHŇOMILNÉ A MÁ ZA PARŤÁKA VÁŽKU...



Spyro Year Of The Dragon

“Budete se se Spyrem učit jezdit na skateboardu, v ponorce,

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Insomniac Games
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nenáročná



Blíží se doba vánoční a ten otylý břicháč v červeném nás tentokrát asi opravdu potěší. Kromě spousty harampádí, které vám pod stromeček buhvíproč nasype, vám totiž možná nadělí *Spyra 3. Spyro 3* je totiž bez konkurence nejlepší 3D hra na PlayStation. A je to venku! Můžete s tím nesouhlasit, můžete proti tomu protestovat, ale to je tak všechno, co proti tomu můžete dělat. Byť předchozí dvě pokračování nasadily laťku opravdu hodně vysoko, *Spyro Year of the Dragon* ji přeskočil a posunul o pořádný kus dopředu s lehkostí klauna Ferdinanda, tahajícího si z nosu holuba.

3D zpracování je prostě fenomenální. Vynikající efekty, dokonalá propracovanost veškerých pohybů a animací všech postav i vtipně designované řešení jednotlivých světů vás přesvědčí o tom, že hranice výkonu PlayStation ještě přeci jen nebylo dosaženo. K tomu připočítejte i dokonalé namluvení jednotlivých postav a samozřejmé je i perfektní ozvučení. Zkrátka a dobře, grafice a zvuku se nemůže prostě nic vytknout. Herní engine je plynulý a kamera se hýbe v active módu velice chytře. Tedy pokud se nezamotáte do nějakého opravdu spletitého zákoutí.

Budete mít k disposici dalších pět postav, které v průběhu hry potkáte. Každou s vlastními speciálními pohyby a perfektně řešenými světy designovanými jen pro ně. Jsou to Sheila klokan, seržant Pták, Bentley yetti a Agent 9. I starý známý Sparx (to je ta vážka, co se furt motá okolo) bude mít svoji příležitost. Kromě těchto postav se setkáte i s několika starými známými, třeba s tygříkem Hunterem. Ale hlavní zůstane pochopitelně Spyro. Všechny pohyby a schopnosti pracně získané v minulém díle vám nadále zůstaly, takže můžete ihned od začátku provozovat plavání, efektní hlavobouch nebo si prodlužovat skok v případě, když nedoletíte plachtěním.

Při pátrání po zmizelých dračích vejcích budete putovat pěti hlavními světy. Každý z nich obsahuje řadu dalších obsáhlých podsvětů, naplněných až po okraj spoustou rozličných svérázných nepřátel a potvůrek. Pochopitelně se potkáte na konci jednotlivých světů i s několika hlavními bossi. Prostě klasika. Podsvěty mají vždy originální prostředí a některé z nich jsou právě jen pro jednoho ze Spyrových kamarádů. To zajišťuje, že vám *Spyro 3* i přes svou poměrnou obsáhlost nebude nikdy připadat jednotvárný. Navíc si pochopitelně jako obvykle zalétáte i v několika světech čistě létacích. Tentokrát si hoši od Insomniac Games dali extra záležet na vyváženosti jednotlivých miniher, což byl pro některé trochu problém u předchozího dílu.

Minihry, to je kapitola sama pro sebe. Je jich spousta. Opravdu moc. A ještě o něco víc. Jsou vždy originální a detailně propracované. Většina z nich jsou hrami samy pro sebe, které vás chytí a ke kterým se budete klidně i vracet. Každá se dá dohrát, i když to není nikdy úplně jednoduché. Budete se se Spyrem učit jezdit na skateboardu, v ponorce, bojovat v aréně... Budete s ním honit staré známé zloděje vajec z prvního dílu na obřím superzrychlovači (to vám dá fakt zabrat) a jiné... Hunter bude ve svém tryskáči bojovat s ufony, klokan Sheila bořit písečnou pevnost a moře dalších. Minihry jsou prostě bomba a jsou i hlavním důvodem našeho maximálního hodnocení.

Děj se točí, jak už jsem poznamenal, okolo ukradených dračích vajec. Úvodní demo není moc dlouhé a veškeré neakční sekvence mezi stěžejními momenty ve hře jsou vždy poměr-



Doskočit takhle daleko není žádná sranda. V létacích světech si užijete spoustu legrace třeba při likvidování letadýlek.-





Tak tenhle smraďoch s pytlíkem vás bude štvát stejně jako v minulém díle. Pořád chce peníze! Jinak vás nikam nepustí.







JAK...
BOMBARDOVAT

Domácí svět seržanta Ptáka je nepřáteli obsazen dost zhusta. Ale Pták má dobrou výzbroj, takže raketama a bombami do nich, ať se práší za kočárem. A ještě víc.



Nejdřív musíš najít moje oblíbené bomby. S těmi můžeš pochopitelně rozbít spoustu věcí na které jsi doteď neměl nárok.



Když chce seržant cokoliv pustit za letu, stačí zmáčknout ⓐ, což vás přehodí do bombometčíkovského pohledu a vy můžete bombardovat rhynoky jak nebožtík Göring Londýn.



TREFA! To byl zásah... tvůj první rhynoc letí do... No prostě kamsi... Ale to nás netrápí. Tak, ale co vybombardujeme teď?

„...bojovat v aréně, honit staré známé zloděje..."

ně stručné a nikdy jich není moc za sebou, takže prostě nevypadnete z tempa.

Tvůrci *Spyra 3* si zkrátka plně zaslouží naši pochvalu a plné hodnocení, protože neusnuli na vavřínech a neudělali jednoduše jen další stejné pokračování, ale posunuli celou hru trošku jinam. K tomu se jim ale podařilo zachovat veškeré klady z předchozích dílů. Nic, ale ani ta nejmenší minihra jim nebylo dost málo, aby to nepropracovali do podrobnosti. Z každého momentu hry čiší až hračičkovské nadšení pro věc. Tak tohle se opravdu povedlo!

Spyro 3 je jednou z mála her, kterou můžu vřele doporučit prostě každému. Malým i velkým, dětem i rodičům. Není v ní násilí, je vtipná a zábavná, pěkná na pohled s velmi nenáročnou angličtinou. Neumím si představit větší bombu jako dárek k Vánocům. ■

Jakub Červinka



Raketami můžete posílat nepřátele do pekel opravdu efektně. Seržant je v pohodě.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

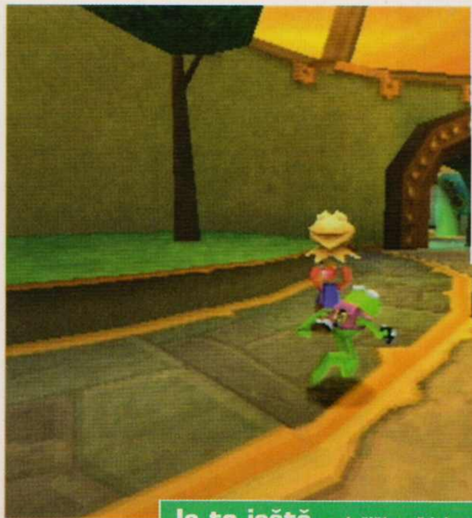
APE ESCAPE
Opičky na lešení, opičky v buši, opičky všude, jen je všechny chytit.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nádhera, asi nejlepší na PSX1.	10
■ HRATELNOST:	Suprová.	10
■ ŽIVOTNOST:	Než dohrajete všechny minihry... to bude trvat.	10

■ CELKOVĚ
Spyro Year of The Dragon je více než důstojným pokračováním či potomkem svých předchůdců. Pokud to s hraním na PSX1 myslíte jenom trochu vážně, pak nesmíte vynechat tuhle pochoutku.

10 Z DESETI

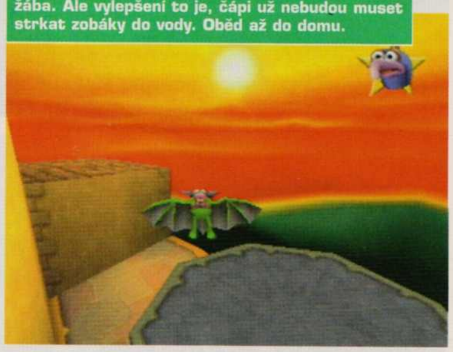





Je to ještě nudnější, než jak to z obrázků vypadá. Ke hraní lze doporučit pouze lidem, kterým při sebemenším vzrušení hrozí infarkt.



Lítající žába... no, spíš volně padající žába. Ale vylepšení to je, čápi už nebudou muset strkat zobáky do vody. Oběd až do domu.



MONSTRÓZNĚ NUDNÉ DOBRODRUŽSTVÍ.



Muppet Monster Adventure

“Hra je tak průměrná a nevýrazná, že chvílemi ani není vidět.”

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Magenta Software
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPYRO 2
Dobře vyvážená a dobře vypadající hra, balancující na samé hranici dokonalosti.

Kdo to sakra je? Pravda, nejsem sice žádný profesionální muppetolog, ale přece jen jsem na takové úrovni, abych bez problémů odlišil Gonza od Fozzieho, věděl o sexuálním jiskření mezi žabákem Kermitem a sviní Miss Piggy a nebyl pro mě záhadou řvoucí Animal. Ale tenhle žabí skřeček...? Ano v *Muppet Racemanii* seděl za volantem parního válce, ale tehdy jsem ho bral spíš jako třetiřadou postavu, vhodnou pouze k zaplácnutí volného místa. A teď najednou vlastní hra? A pod slavnou hlavičkou Muppet? To je jako byste čekali na příjezd Arnolda Schwarzeneggera a on místo sebe poslal ženskou, co mu chodí v sobotu uklízet. Ať se tvůrci hry tváří, jak chtějí, faktem zůstává, že žabák Robin (tak se hrdina hry jmenuje) je bezvýrazná nula. Ke hře sedne dokonale.

Muppet Monster Adventure je nováček ve stále sílící skupině 3D plošinovek. Ovšem víc než tam patří ke skupině her “nevšímejte si mě, já zase rychle zmizím”. Ačkoliv *MMA* dokázalo vysmejčit kapsy svých nápadově bohatších předchůdců a vypůjčit si od nich mnoho zajímavého (od Spyra možnost létání, od *Crashe* a *Legacy of Kain* získávání nových schopností), nezvládlo vyvlastněné nápady skloubit do něčeho alespoň trochu zábavného. Prostě se jen tak bezúčelně poflakujete krajinou, zabíjíte bizarní příšeráky, sbíráte barevné hvězdice a podobné odhozené odpadky, a když jich nasbíráte hodně a nikdo vás nezabije, dostanete se do dalšího levelu.



Samozřejmě přeháním, nějaký cíl tahle hra má, ale můžu vám zaručit, že brzy zapomenete, jaký byl, a hra se nebude nijak snažit vám to připomenout. Ve Spyrovi člověk alespoň osvobozoval draky, tady jen sbíráte humus ze země. Copak jsme nějací uklízeči nebo popeláři?

Možná by bylo zábavnější, kdyby byla hra *Muppet Monster Adventure* vyslovený šmejd (rozhodně by se na to lépe psala recenze). Není. Ta hra je tak průměrná a nevýrazná, že chvílemi ani není vidět. Nechte ji tak. Jim Henson, tvůrce Muppetů, by si to tak určitě přál. ■

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

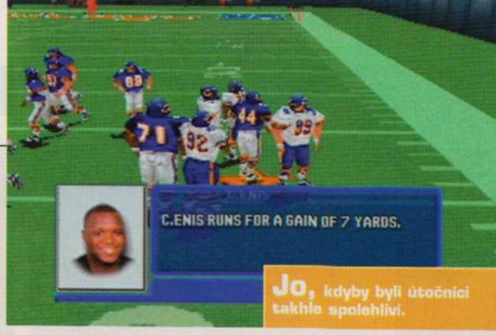
GRAFIKA:	Ale jo, dá se to.	5
HRATELNOST:	Nudné a ubíjející.	5
ŽIVOTNOST:	Tak do začátku druhého levelu.	4

CELKOVĚ
Mám muppety rád, ale každá láska má své meze. *Muppet Monster Adventure* je tak daleko za hranicí nudy, že se víc pobavíte studiem účetnictví.

5 Z DESETI



Při přihrávání musíte stisknout správné tlačítko pro toho hráče, k němuž přihrávka směřuje. Pak už tu míčudu akorát musíte chytit.



Jo, kdyby byli útočníci takhle spolehliví.






Každá herní strategie vám dá na výběr několik formací, přičemž každá z nich má různý počet útočníků a zadáků.



QUARTERBACK Z ČECH DOBÝVÁ NFL



Madden 2001

„Jaké to je cítit se silákem?"

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Řada *Madden* se ve Spojených státech natolik uchytila, že prý o přestávkách v zápasech profesionální ligy Superbowl hráči pořádají tzv. 'Maddenbowl', kde si to mezi sebou rozdávají v téhle hře od EA. Bohužel v Evropě to asi náležitě neoceníme, protože americký fotbal, ten tu je k vidění ještě řidčeji než baseball či golf. A - rovněž bohužel - to znamená, že hodně lidí asi přehlédne skvostnou hru *Madden 2001*.

Navzdory tomu, že se v novém hávu objevuje každý rok, *Madden* pomalu získává stále víc a víc příznivců, částečně díky své složitosti a částečně díky tomu, že zde v Evropě je to vlastně jediné naše pojítko s tímto sportem. Takže je jasné, že chvíli trvá, než se do toho zase dostanete, a další chvíli, než vám dojdou nuance nové verze. Nicméně jakmile spatříte hru v celé její kráse, hned vám bude jasné, že *Madden 2001* může skvěle konkurovat jakékoliv sportovní hře. *Madden* šlape tak skvěle proto, že má základy na správném místě. Pokud chcete mít úspěšný tým, musíte mít pořádnou obranu a 'útok' v pravém slova smyslu, jenž dokáže pořádně probrousit prostor na zemi i ve vzduchu. Základem úspěchu je zvládnout akci v poli, pak to jsou nejrůznější strategie koučů NFL, přičemž ještě dál se nacházejí rozkoše z podnikání - prodávání, vyměňování a draftování těch správných hráčů.

Madden stahuje ke dnu pouze několik drobných chybiček, zejména pak složitý systém chytání míčů. Kam přihrávka míří, vám nikdy není jasné dříve, než míč vypustíte, a i když příjemce přihrávky stojí na správném místě, její přijmutí může být zatraceně obtížné. Kvůli tomu se těžko na protivníka vyvíjí soustavnější tlak, neboť nelze pořádně vyvážit přihrávky a individuální průniky. Rovněž množství herních stylů vyžaduje praxi.

Kromě licencovaných strategií jednotlivých trenérů a (nevyhnutelně) manažerského prvku, díky němuž získáváte přístup ke skrytým věcem, hra k loňské verzi příliš nepřidává. Nicméně kosmetické úpravy, komentář i animace jsou naprosto famózní, takže pokud chcete svůj čas příjemně strávit - a zvlášť pokud nevlastníte *Madden 2000* - tohle je skvělá hra. ■

Chris Buxton

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NFL Blitz 2000
Drsné, na férovku a snadno pochopitelné. Ideální pro každého, komu Madden přijde složitý.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vynikající animace a excelentní prezentace..	9
HRATELNOST:	Solidní arkádový systém, ovšem přitom značně propracovaný.	8
ŽIVOTNOST:	Můžete budovat impérium, no, dynastie vám nějakou dobu potrvá.	9

CELKOVĚ
Špička v americkém fotbalu zkušeně míchající arkádovou akčnost se simulátorovými statistikami a herními strategiemi. Hodně se podobá loňské verzi, ale je tu pár vylepšení.

9 Z DESETI





Vítejte v *NHL 2001*, kde se na hřiště vrací Kazachstán. A vypadá to, že tihle středoasijští hoši vůbec nejsou špatní.







I tento rok je *NHL* kompletně v češtině a s úvodním komentářem Petra Vichnara. Snad se jednou dočkáme i počeštění kompletního „in-game" komentáře.

POSLEDNÍ DÍL NHL NA PLAYSTATION1.



NHL 2001

„Je rychlá, agresivní a je těžké ji přestát hrát..."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	EA Sports
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Kompletně česky

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NHL FACE OFF 2000
O chlup slabší grafika, ale jinak rozhodně důstojný konkurent.

Jedním z nejúspěšnějších sportů převedených do videoher je jednoznačně hokej. Když se práce podaří, ani fotbal mu nemá nejmenší šanci konkurovat. Electronic Arts dělají hokej už léta a každý rok si jejich kousek můžeme koupit s absolutní důvěrou. Nezklamala ani verze 2001, která je poslední pro PlayStation1. Je rychlá, agresivní, je těžké ji přestat hrát a má všechno, co má správný hokej mít.

Tedy všechno - pokud čekáte krev, pak vás zklamu, ale příležitostí na pořádnou rvačku je tu stále habaděj. Ostatní standardy - elegantní grafika a rychlá hratelnost - zůstaly rovněž zachovány a *NHL 2001* se s grácií nese až k finálové buly šampionátu videoher. Zda je to skutečný obraz ledního hokeje či nikoli, to je celkem nepodstatné, důležité je, že se to výtečně hraje. Opět.

Mezi novými rysy verze *2001* najdete pohyby Big Hit a Big Shooter. Krátkým stisknutím tlačítka (trojúhelníček) vám Big Hit umožní nepřítele důkladně složit a vy si s pukem hezky piánko ujíždíte pryč. Big Shooter vám zase umožní tvrdě to příklepem napálit ještě zpoza modré - a někdy to tam dokonce i spadne!

Můžete hrát s 18 mezinárodními týmy, a to včetně východoevropských zemí plus všech známých a očekávaných týmů z NHL. Můžete použít jakýkoli z nich, anebo si postavit vlastní tým, s nímž poté budete soutěžit v turnajích, zápasech, ligách anebo vstoupíte do kariérního režimu (Career Mode). Proměny a kombinace jsou téměř nekonečné. Jakýmsi dodatečným zdrojem zábavy je komentář (tedy pokud mu rozumíte, zůstal v angličtině), oplývající hláškami typu „Brácho, já vím, že to bolí", zatímco někomu zuřivě mlátíte do ksichtu.

Má-li hratelnost nějakou chybu, pak tu, že puk má až příliš nápadnou tendenci lepit se na hokejku. Tato kritika ale stejnou měrou platí na řadu *FIFA* od téhož vydavatele - i tady to totiž vypadá, že útočníci sprintující s balonem k brance mají kopačky namazané kanagomem. Naštěstí v hokejové verzi můžete něčemu takovému u soupeře zabránit, pokud použijete zmíněný Big Hit.

Je trochu smutné, že nám na recenzi nejprodávanější hry roku v České republice zbyla jediná stránka, ale on je ten verdikt rok co rok úplně stejný - pokud dosud nevlastníte žádný hokejový simulátor, pak tuhle hru prostě musíte mít. Ale i když jste zapálený hokejový fanatik, hra vás zláká svými novými rysy, zlepšenou AI a grafikou. ■

Jan Modrák

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	S každým dílem lepší a lepší.	8
HRATELNOST:	Jedinou menší výhradou jsou lepivé hokejky.	9
ŽIVOTNOST:	To vám vydrží až do roku 2002.	8

CELKOVĚ
Možná to je stejná hra jako předtím, obohacená o soupisky, ale to nikterak neznamená, že by to nebyl skvělý titul. Určitě jedna z nejlepších sportovních her nejen pro více hráčů.

8 Z DESETI



Úpravy a vylepšení: nejste omezeni standardní sestavou a můžete si vše nastavit. Sbírejte peníze v aréně a nakupujte nové hráče a power-upy.









Řežba jak má být. Zranění je tu vítaným zvýhodněním a vstřelení branky není jediným způsobem, jak získat body.

NEHRÁLI JSME TO UŽ?



Speedball 2100

"V boji o ocelový míč budete potřebovat i ocelový palec."

FAKTA

VYDAVATEL:	Empire Interactive
VÝROBCE:	Bitmap Brothers
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

S*peedball* je futuristickým mixem mezi americkým fotbalem, házenou, velice blízko má k australskému ragby a k poměrně neznámé hře "vykosťované". Na každé straně stojí devět opancéřovaných gladiátorů, které hřeje pocit jistoty, že rozhodčí jim do toho určitě nebude kecat. Povoleno je vše, ovšem *Speedball* nenabízí žádné varianty úderů či chvatů, takže při kontaktu buď rozbouráte soupeře, nebo soupeř vás. Vítěz této minisoutěže získává ocelový míč a může s ním vesele pelášit k soupeřově bráně.

Ať se vám to líbí, nebo ne, začínáte s týmem Brutal Deluxe. V prvním zápase vaši borci připomínají spíše zájezd souchotinářů, takže s tím musíte něco udělat. K tomu potřebujete jediné - prachy! Poněkud netradičně vám však nepomohou výsledky ani počet nastřílených bodů. Zlaťáky jsou poházeny po palubovce, takže se vedle útočného snažení musíte rovněž soustředit na jejich sesbírání. Přihrávky (krátká - dlouhá) si rozhodně nenajdou adresáta samy, takže je musíte směrovat velice obezřetně, rychlostí ze začátku také nevynikáte a do toho všeho nesmlouvaví obránci, kteří vám útočníka smáznou, jakmile to jen trochu jde. Devadesát zápasových vteřin je prostě nabitých akcí. Všude spousta vychytávek, na jejichž plné vychutnání máte velice málo času.



Hra má spád a v boji o ocelový míč budete potřebovat i ocelový palec. Tlačítka pro střelu, výskok, napadení a pořádný skluz budete střídat s kadencí kulometu, neustále se musíte tlačit vpřed - "malá domů" se rovná sebevraždě. Všechny hráče obsluhujete sám, pouze s brankářem vám v krizi pomůže program.

Takže jak? V první řadě vám konečně řekneme, že jde o remake stejnojmenné hry z amigy. Za devět let se toho moc nezměnilo, což nás určitě moc netrápí, protože šlo o jednu z nejlepších her své doby. Horší je, že se autoři nepodívali ani na grafiku a vylepšili ji jen opravdu kosmeticky.

Otázka č. 1 tedy zní: Ocení prakticky nevylepšenou hru hráči, kteří s totožným produktem trávili dny a noci už před lety? Pravděpodobně ne. Otázka č. 2 pak zní: Ocení graficky zastaralou hru ti, kteří starou verzi neznali? Možná. Je to na vás - na každý pád je *Speedball 2100* poměrně jednoduchá hra, která moc dlouho nevydrží a postrádá hloubku. Určité kouzlo jí však popřít přesto nelze. ■

Mikoláš Tuček

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skoro horší než před devíti lety.	4
HRATELNOST:	90 zápasových vteřin se rozhodně nudit nebudete.	8
ŽIVOTNOST:	Módů a turnajů by přeci jen mohlo být více.	6

CELKOVĚ
Aréna stále nabízí řežbu se spoustou taktických variant, ale když porovnáme se staříčkým *Speedball 2*, tak si Bitmap Brothers moc práce nepřidělali.

6 Z DESETI

MINIRECENZE

V LISTOPADU A PROSINCI VYCHÁZÍ NEJVĚTŠÍ KVANTA HER. MÍSTA NENÍ MNOHO, A TAK JSME NĚKTERÝM NUCENI VĚNOVAT JEN MALÝ PROSTOR. NEPODCEŇUJTE JE.

Who Wants To Be A Millionare



■ VYDAVATEL
Eidos

Soutěž *Chcete být milionářem?* běží nějaký čas i u nás, takže snad není třeba vysvětlovat pravidla. Hra je sice v angličtině, ale jinak vám bude důvěrně známá .

Hra obsahuje databázi zhruba tisícovky otázek, což není příliš. Atmosféru televizního pořadu napodobuje více než úspěšně, ale co je to platné - tohle prostě není hra, která by měla stát stejně peněz jako *Tomb Raider 5* či *Driver 2*. Nějaký čas vás snad bude bavit v multiplayeru, ale i tam má takovou konkurenci, že je škoda u ní trávit čas. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Nudná a pomalá kvízová hra, jejíž jediné kouzlo spočívá v licenci slavné soutěže.

4 Z DESETI

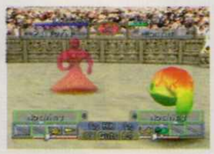
Monster Rancher



■ VYDAVATEL
SCEE

Spojte si *Tamagotchi* a *Pokémony* a vyjde vám *Monster Rancher*. Vložíte hru, pak své oblíbené hudební CD a speciální kalkulací se tak vygenerují unikátní monstra (existuje více než 400 základních druhů). Bezva nápad.

Tím ale máme tu nejzábavnější část za sebou. Pak už nezbývá, než se o příšerku pořádně starat - krmit ji, má-li hlad, napomínat, když zlobí, trénovat a bojovat. Grafika je nádherná, a i když jste většinu času pouze pasivními pozorovateli dění na obrazovce, hra je to rozhodně zábavná a především svým způsobem unikátní. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Monster Rancher je kvalitní hra postavená na trénování monster.

8 Z DESETI

Wacky Races



■ VYDAVATEL
Infogrames

Vyhrát za každou cenu - to je základní myšlenka *Wacky Races*. Proč jen závodit, když můžete soupeře zmrazit, upéct či rozmlátit.

Celkem zajímavý nápad, že? Bohužel je tu těch power-upů tolik, že to je nakonec spíše loterie než závodní hra. Na vašich jezdeckých schopnostech prakticky nezáleží, na každém rohu jsou rakety a pasti. Je tu poměrně dost vozů a i některé power-upy jsou zajímavé, ale spojení hry do kompaktního celku se bohužel nepovedlo. Příjemná stylová grafika a hezké animace na tom mnoho nezmění. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Netradiční závody motokár s pěknou grafikou, ale frustrující hratelností. Ať žije *Crash*!

5 Z DESETI

Incredible Crisis



■ VYDAVATEL
Titus

Dosti zvláštní hra, tahle *Incredible Crisis*. Svým způsobem vynalézavá a inovativní, ale na druhou stranu také usedlá a stereotypní.

V roli členů rodiny absolvujete nespočet miniher. Jednou utíkáte a tlučete bezhlavě do tlačítek, podruhé řešíte matematickou hádanku, která by dala zabrat i členům Mensy. Je to test herních schopností, postřehu, reakce, všeobecných znalostí, matematiky a ze všeho nejvíce vaší trpělivosti. Ano, je to hra originální, ale musíme vás varovat - pokud to není vaše parketa, budete možná zuřit. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Originální hra se smyslem pro detail a VELMI nepříjemným stereotypem.

6 Z DESETI

Mortal Kombat Special Forces



■ VYDAVATEL
Midway

Další díl *Mortal Kombat*. Bože. Proč? Jenže tenhle není zas tak špatný! Jde o hru typu *Fighting Force*, tedy 3D adventure mlátičku, navíc však s prvky *Metal Gear Solid* a *Syphon Filter*.

Není to jen mlátička, příběh obsahuje celou řadu překvapivě zábavných hádanek a úkolů, takže se nudit nebudete. Hra zkrátka spojuje několik různých žánrů, a to nikdy není od věci, obzvláště když navíc nemá úplně špatnou grafiku. *Special Forces* ale nepřináší ani nic nového. Pokud nejste nároční, budete se bavit solidní svižnou hratelností. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Hra, která nemá ambice stát se druhým *Metal Gearem*, ale zábavná je dost.

7 Z DESETI

Digimon World



■ VYDAVATEL
Crave

Pokémon. Stačilo v sobotu ráno odvysílat pár dílů a fenomén je na světě. Na PlayStation se ovšem musíme spokojit s napodobeninami.

Digimon World ale není jen další hra s trénováním příšerek - má obstojný marketing (samozřejmě nikoliv u nás), v Japonsku byla velmi úspěšná a nepostrádá řadu původních nápadů. Základ je však stejný - po vzoru Tamagotchi trénujete příšerky a snažíte se jich získat všech 80. Nádherná grafika a bezvadný RPG systém hry zaručují solidní zábavu, ale co naplat - Pikachu tu nechytíte. ■



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ**
Zajímavá, byť trochu plytká variace na téma Pokémon.

7 Z DESETI

Disney's Aladdin



- VYDAVATEL **SCEE**

Disney chrlí na děti na celém světě jednu pohádku za druhou a chybět samozřejmě nesmí ani videohry. Cesta za záchranou sultána a princezny ze spárů čaroděje Nasiry není snadná, ale je to hra pro děti a to je třeba zdůraznit. Nechybí nějaký ten souboj, ale v první řadě budete bloudit, poskakovat, sbírat a také přemýšlet. Hra je to opravdu dlouhá a vzhledem k solidní grafice a poměrně zábavným úrovním (je jich 28!) jí nelze mnoho vytknout. Určitě nezaujme hardcore hráče, kteří raději zůstanou u Spyra, ale své fandy si jistě najde. ■



PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ** V žádném případě dokonalá, ale jistě nadprůměrná a zábavná 3D plošinovka.

6 Z DESETI

Castrol Honda VTR



- VYDAVATEL **Midas**

Někdy je možné posoudit hru už podle kvality intra. U *Castrol Honda VTR* byste čekali nějaké realistické kvalitní, svižné a intenzivní FMV. Ve skutečnosti však vidíte kraťoučké video v hlemýždím tempu.

A stejná je i hra. Nápad postavit ji na jednom typu motorky není špatný a určitě zaujme. Při samotném závodě však budete přemýšlet, za co jste dali peníze - grafika je zastaralá a ovládání nepřesné. Nakonec se však nějaký čas přeci jen budete bavit. Je to zkrátka klasický případ hry od lidí, kteří mají talent, ale málo času. ■



PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ** Další z mnoha jednostopých závodních simulátorů. Není nejhorší, ale ani nejlepší.

5 Z DESETI

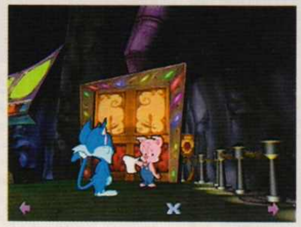
Toonenstein



- VYDAVATEL **Virgin**

Tak tohle je zvláštní kousek. *Toonenstein* je postaven na kresleném seriálu *Tiny Toons*. Tedy, postaven. On to JE kreslený seriál *Tiny Toons*.

V tomto případě totiž nejde o hru - jediné, co děláte, je procházení prostředím a občasné mačkání jediného tlačítka. Je to hra pro opravdu malé děti, ale pochybuji, že by je bavila. Grafika je sice takřka dokonalá a skoro k nerozeznání od televizní animace, to je však také jediná pozitivní věc, kterou hra disponuje. Občas zmáčknete tlačítko. Nic víc. ■



PlayStation Magazín VERDIKT

■ **HODNOCENÍ** Neskutečná grafika není zárukou skvělé hry. Tohle není hra, ale kreslený seriál.

3 Z DESETI

TEXT: **Farid D. Starman / Jiří Zídek**

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

U2

All That You Can't Leave Behind



U dělali to, co od nich žádali fanoušci před *Pop*. Nahráli desku, která dokonale odpovídá představě milovníků *Joshua Tree*. Trvalo to čtrnáct let. Nejdřív si udělali výlet do americké minulosti, poté své plachty nasměrovali do elektronické avantgardy a nakonec se roztančili v rytmu dance music. Neupadli v nemilost, neboť pouta lásky byla silnější než pocit zklamání, ale až nyní se naplňuje přerušený příběh o rockové legendě, která dobude všechna srdce svým výjimečným popem. Mají na to právo. Mají na to už také věk. Šťastný konec.

VERDIKT: Dělají to, co vždy uměli ze všeho nejlépe. **9/10**



>>V prodeji>>

Radiohead
Kid A

Radiohead, možná nejlepší rocková kapela na světě, jsou pořád na cestě vzhůru a překonávají hranice představitelného. Každé další album je lepší než to předchozí. Po mimořádném *OK Computer* si to šlo těžko představit, ale stalo se. *Kid A* je opět zásadně proměněné a opět dokonale neodolatelné. Pomalé tempo, neuvěřitelný zvuk, jdoucí jakoby přes filtry omámení a prožitku z jiného světa, melancholické písně s nádhernou melodickou logikou... kombinace, která hovoří jasně: je to horký kandidát na desku roku 2000.

Verdikt: Jedna dokonalá věc po dlouhých měsících půstu. **10/10**



>>V prodeji>>

Björk
SelmaSongs

Českou ženu v podmínkách raného kapitalismu ve filmu *Tanec v temnotách* hraje, a protože jde o muzikál, také zpívá královna hudby Björk. Film to je prý nezapomenutelný a i soundtrack k němu, který je maskován pod tímto titulem, stojí za poslech. Písně mají typickou melodiku, kterou známe z jiných desek umělkyně, navíc využívají tématu a prostředí v ruchové rovině a působí tak legračně strojově. Navíc to je pochopitelně muzikál, i když netradiční, a proto se i v hudbě vzdává žánru hold opakováním jeho všemožných klišé.

Verdikt: Nikdy nechybující žena! **8/10**



>>V prodeji>>

Megasoft Office 2000

F Communication je jedna z pěti šesti nejdůležitějších gramoznaček současnosti a *Megasoft Office* její vlajkovou kompilací. Je jasné, že výrazně špatně to nemůže dopadnout nikdy. Francouzi se vyžívají ve spojování hudby s prostředím a tento nový update série určené pro kanceláře jde v souladu s trendem do oblasti náladového down tempa, které prý povzbuzuje při práci s počítačem mysl. To je všechno moc hezké, ale muziku jako Nova Nova, A Reminiscent Drive nebo Laurenta Garniera lze poslouchat kdekoli a kdykoli s potěšením.

Verdikt: Hudba, která zvyšuje efektivitu práce. **8/10**



>>V prodeji>>

Goldfrapp
Felt Mountain

Trip hop bez rytmické kostry DJů, bez sctratchů, téměř bez elektroniky. Co z toho může vzejít? Někdo by řekl, že zbude jenom soulová melodika či cokoli jiného, co stejně nebylo vynálezem triphoperů. Ale Goldfrap, to je kapela, která má atmosféru pomalého Trickyho nebo těch nejjemnějších věcí od Portishead a přitom nemá s "hop" substancí žánru skoro nic společného. Zbyla jim už jen ta nálada, to, co nás před pěti šesti lety tak silně zasáhlo z Bristolu. Mají to zatraceně těžké, ale dá se říci, že obstáli. S výhradami, ale přesto obdivuhodně.

Verdikt: Tolik něžnosti člověk skoro neunese. **8/10**

WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

Toužíte-li po troše pořádného metalgearsolidového šílenství, pak vyzkoušejte *www.buzzsite.com/goodies/MGSnamegen*, kde si můžete vyzkoušet fantastický generátor jmen fungující v *Metal Gear Solid*. Z našeho šéfredaktora se tak například stal Lone Baboon, naši recenzenti se pak jmenují Energizing Beaver či Affable Chimera. No teda... a jak se jmenuješ ty, agente? Přes stránku se rovněž dostanete k BuzzSite, kde se lze seznámit s hudebními novinkami, novými hrami i filmy.



Jak všichni dobře víme, země vycházejícího slunce je dnes domovem tisíců her, o nichž se nám na starém kontinentu může jen zdát, a tak proč se nepodívat na nějaké hry, které se sem nikdy nedostaly? Animé PlayStation (*www.aiai.com/%7Efreddy/animepsx/index.html*) je bohatý archiv recenzí na hry. Rovněž se zde dočtete i zajímavá fakta týkající se videoher. Tak například, bylo vám známo, že z 1.300 her vydaných v Japonsku do konce roku 1998 se pouze 20% těchto titulů dočkalo evropské verze? Ne? No, my to věděli. Takže už je vám jasné, že tahle stránka stojí za to?





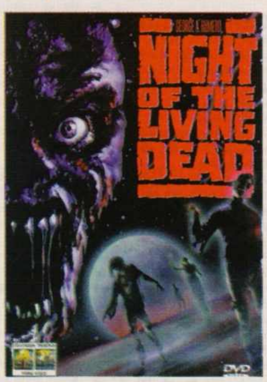
DVD MĚSÍCE



BLADE

Blade, USA 1998
Režie: Stephen Norrington
Hrají: Wesley Snipes, Stephen Dorff

Každý hororový fanda ví, že upíři jsou svině. Legendárním *Draculou* počínaje, zubatým Tomem Cruisem konče. Každý komiksový fanda ví, že *Blade* je nekompromisní antiupíří radikál, kterého do světa kreslených seriálů vyvrhlo nakladatelství Marvel. A každý filmový fanda ví, že Wesley Snipes je černej tvrďák, který dokáže zahrát kladáka i zmetka. Nadupaná podívaná *Blade* je geniální srážkou všech tří poznatků, ve které Wesley Snipes coby komiksový lovec upírů, který je bohužel jedním z nich, mlátí krevní nenasyty po tlamách tak dlouho, až jim praskají špičaté zuby. A to je dobře.
Extra: Film o filmu s alternativním finále, záběry z natáčení, filmografie, trailer, výtvarné návrhy - to vše pod nápaditým menu.
Verdikt: Jedinou chybou tohoto DVD je, že si s příchodem mezi nás tak dlouho dávalo na čas.
FILM: 7 /10, **ZVUK A OBRAZ:** 7 /10
DISK: 7 /10



NOC ŽIVÝCH MRTVÝCH

Night of the Living Dead, USA 1990
Režie: Tom Savini
Hrají: Tony Todd, Patricia Tallman

Jsou roztomilí, hraví a zábavní. Váží si všech lidských mozků a neunavují vás spoustou keců. Mají rádi lidi, ať už jsou zlí, nebo dobří. A jsou mrtví. Ano, je řeč o zombies. Ano je to tak. Konečně se živí mrtví dočkali svého místa na stříbrném kotouči. Barevný remake klasické *Noci živých mrtvých* od zakladatele žánru G.A.Romera natočil Tom Savini, který má k ohavnostem všeho druhu velice kladný vztah. Nechte se tedy pozvat a nejlépe při sváteční večeři s nenáviděnou tchyní si je vychutnejte.
Extra: Film o filmu, trailer, filmografie, režisérův komentář.
Verdikt: Já chci ještě a víc! Kde je *Zombies - úsvit mrtvých*?!?
FILM: 6 /10, **ZVUK A OBRAZ:** 7 /10
DISK: 7 /10



TŘI KRÁLOVÉ

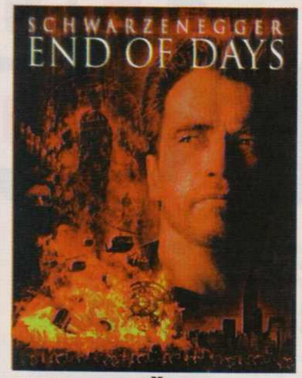
Three Kings, USA 1999

Tihle tři králové jsou trochu mimo. Nechodí s košíkem po křupavém snížku Ladovské krajiny, ale s M16 po sypkém písku irácké pouště. Navíc si chtějí místo pár cukrátek vykoledovat zlatý poklad, který ukradl Husajn Kuvajtu. Věc se má totiž tak: válka v Perském zálivu je u konce a zlaté pruty na stromech nerostou.
Extra: Zato bonusů se na tomto disku urodilo více než dost! Kromě standardu v podobě komentářů, filmografií, traileru a produkčních poznámek se ještě podíváte do míst natáčení, nakouknete za kulisy a pod kůži si šlehnete pár vystříhaných scén.
Verdikt: Rozverná taškařice, která se tak nějak zvrhla do polohy antiválečného drama. Jedním si můžete být jisti. Po návštěvě *Tří králů* Irák nikdy nebude takový, jako býval.

Režie: David O. Russell
Hrají: G. Clooney, M.Wahlberg, Ice Cube

„Jedním si můžete být jisti. Po návštěvě Tří králů Irák nikdy nebude takový, jako býval."

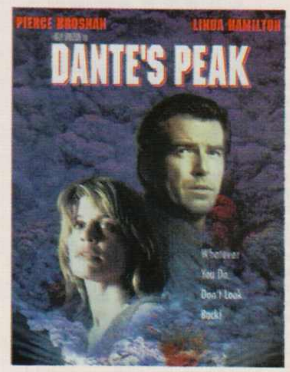
FILM: 7 /10
ZVUK A OBRAZ: 8 /10
BONUSY: 8 /10



KONEC SVĚTA

End of Days, USA 1999
Režie: Peter Hyams
Hrají: Arnold Schwarzenegger, Gabriel Byrne

Milý Arnolde, tak tohle si zase pohnojil. Kdyby si se nepletl do politiky a začal se konečně zase věnovat natáčení akčních superpecek, možná bych ti nemusel psát tento dopis. Ale svěřit svůj nafouknutý biceps béčkaři Hyamsovi, který ho poslal do boje proti samotnému satanovi, byl totální úlet, potvrzující zvěsti, že na stará kolena máš sval i místo mozku. Což o to, jako zhrzený notor a drsňák Jericho Cane vypadáš cool, ale co jsi předvedl na konci, to nemá obdoby. Ty pozvolna stárnoucí vole - mocný Arnie nemůže šlehnout sapíkem o zem a prosit vyměklého Boha o pomoc.
Extra: I DVD, na které šlehli tuhle slátaninu, dopadlo na pytel. Kromě českého zvuku, který je vyměklý jako v poslední době ty, na něm člověk najde velký kulový.
Verdikt: Tak se, milý Arnolde, měj a pořádně se nad sebou zamysli.
FILM: 4 /10, **ZVUK A OBRAZ:** 6 /10
BONUS: 0 /10



PROBUZENÉ PEKLO

Dante's Peak, USA 1997
Režie: Roger Donaldson
Hrají: Pierce Brosnan, Linda Hamilton

Pierce 007 Brosnan si mezi natáčením dobrodružství agenta Jejího veličenstva odskočil k vyhaslé sopce. Zdánlivě netečná hromada kamení síle jeho charisma neodolala a vystříkla. Žhavá ejakulace není žádná sranda, a proto není divu, že mají obyvatelé malého městečka velké trápení. Voda se mění v kyselinu, vzduchem místo motýlků poletují tuny popílku a horká láva nenechá nikoho chladným. Romantické místo pro laškování s přírodní katastrofou. Pierce to však zvládne. Neukojená sopka není nic, co by bylo nad jeho síly.
Extra: Když nepočítáme ohavný český dabing a klasickou výbavu, jako trailer, filmografie a ohmataný produkční notes, tak zhola nic.
Verdikt: Kdo řekl, že katastrofický film je mrtvý film? Na lesklém kotouči se právě tento žánr vyjímá jako Brosnanův zadek na žhavém gejzíru.
FILM: 7 /10, **ZVUK A OBRAZ:** 6 /10
BONUS: 3 /10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Arkády vždy stály na tom, že hráčům nabídly něco, co doma nemají - skvělou grafiku, velké obrazovky, audio efekty - a po celá léta dominovaly světu videoher. Nicméně s rozvojem internetových stránek, a nyní i snadno dostupných přes telefony vybavené WAPem, se dnes pařani mohou oddávat své vášni doslova za pochodu. A jako by staré dobré arkády neměly plné ruce práce vypořádat se s touto konkurencí, až se objeví možnost připojit domácí konzoly nějak slušně k internetu, bude je možné hrát, aniž byste vůbec museli vstávat z křesla. Proto onen pohyb konzol od herních mašin k jednotkám multimediální zábavy.



Tento trend nakonec začal pronikat i do arkádového světa, a to prostřednictvím firmy Sega. Ta totiž představila koncept zábavního centra nové generace - Entertainment STAGE NET@.NET

Sega už pro NET@ vyvinula několik automobilových simulátorů, bojovek a střileček, byť zatím hodně primitivních. Vývojové oddělení Sega v současné době zkoumá různé aspekty interaktivní hry a zkouší nejrůznější systémy za účelem zvýšení hráčského zážitku. Pokud japonské testy dopadnou dobře, možná bychom se už brzy mohli nějakých takových mašin dočkat i v našich městech.

Nepropadejme nadšení předčasně - i když potenciál pro globální rozšíření nepochybně existuje, první návštěvníci vyjadřovali převážně zklamání, přičemž si stěžovali hlavně na zmatečné rozhraní. Někteří z nich dokonce tvrdili, že to je po chvilce pěkná nuda, asi hlavně kvůli omezené nabídce titulů. Ale až pominou dětské nemoci, možná by právě segovský NET@ mohl zvednout rukavici, kterou mu hodily online hry.

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ✕, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1.
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ✕, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ✕, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ✕, □
Neomezeně životů- △, ○, ✕, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑(4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje.
Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ✕ a hra se zapauzuje.
Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT + R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů).
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT (x3).
Vypnutí kolizí- □ (x4).
Nesmrtelnost- △ (x3), □.
Štíty a palivo na maximu- △ (x3), ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓, R1, R2.
Zavolání doprovodu- □ (x3), e.
Upgrade současné zbraně- L1 (x2), R1 (x2).
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ✕.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ✕.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER
Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ○, ○, R1, ○, ○, ○.
Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, △
Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ✕, □, ○
Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, ↑, ✕
5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←
Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „patsux". Začínáte s 10,000, 10 commandos.

Kódy pro GDI mise	Kódy pro NOD mise
2- 04XF00P3W	2- C99FAXKW8
3- W3KIESA30	3- RZNLQZ3NL
4- A80T03WIW	4- W1954XWLF
5- W1N457LJ4	5- W15DASRS8
6- 0LXRH5ZUS	6- 8PH1MR53W
7- 0X3CS3D4G	7- GTJKW0JDK
8- 036Y0TVNY	8- YKK424K3D
9- V199PXG5L	9- 874LCPUT4
10- 8PH1NEGII	10- A8SHPAHXW
11- GTJKF2J00	11- 0X3UK0P94
12- T0RMFVVM5	12- QGDUMSK2J
13- AQU70Q65A	13- SZP09VDSB
14- KV2UWMZJ9	
15- GTJ2PV460	

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ✕, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ✕
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □
Parabomby - □, ✕, ○, ○, ✕, △
Dokončení úrovně - ✕, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ✕, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCS0
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0U0XJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- 0LHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ✕, ○, ○
Více peněz: ✕, ✕, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ✕, ✕, □.
Atomovka: ○, ✕, ○, ○, ✕, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ✕, ○, ✕, △, △
Parabomby: ✕, ✕, ✕, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ✕, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

NOVÉ CHEATY



Nové cheaty:
- Alien Resurrection
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Duke Nukem: Land of the Babes
- Mortal Kombat: Special Forces
- NHL 2001
- X-Men: Mutant Academy
- Star Trek: Invasion
- Tenchu 2
- Tomb Raider Chronicles
- Tony Hawk's Pro Skater

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○.

DEATHTRAP DUNGEON

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tloušťíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ⊗, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1

DOOM

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ○, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
⊗, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, R2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ⊗, □, □, ⊗, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○(2x), □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ⊗, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ○, □, ⊗, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ○, ⊗, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ⊗, ○, ○, ⊗, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, L2, ⊗, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ⊗ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), R2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Tajná sekvence(od 18ti let): SELECT, ↑(9x), SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000

Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, □, △, ○, □, ⊗. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku □, ○, ⊗, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

F

FIGHTING FORCE 2

Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,←,△.
Nesmrtelnost- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,→,□.
Všechny zbraně-
L1,△,↑,↓,○,○,△, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,○,○,△,□,↓,L1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,○,○,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1,△,↑,↓,○,○,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,□,←,→.

FORMULA 1 '99

Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ○, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HOGS OF WAR

Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Výběr úrovně
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, □, △, ○, ⊗, L2, R2.
Všichni draci
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, L2, R2, □, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, L1, ○, □, △, △.

JERSEY DEVIL

99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, □, □, ○.

L

LANDMAKER

Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo L2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOUR

Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
△, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ⊗, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ⊗, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ⊗, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ○, △, ▶

▶ R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, L2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ✕.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, L1, L1, ✕.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ✕, ○, △, ✕, ○, △, □, ✕
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ✕, △, △, ✕, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ✕, △, □, ○, △, ✕

N

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, L2, R2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001
Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ✕.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK
Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + L2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + L2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Specální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.

VAROVÁNÍ
Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) origináiní verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline **(02/35 35 99 35)**.
Děkujeme za pochopení.

Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ←+ SELECT+ ✕
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ✕, □
Všechna auta skáčou- ↑+ □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ✕, SELECT + □ + ✕
Zrcadlový mód- ← + ✕, ↓+ △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ✕, ← + SELECT, → + SELECT

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ✕,○,□,△,△,○,✕.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,✕.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,✕,○,○,✕,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,○,□,△,✕,△,✕,○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,□,□,△,✕,○,□,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,○,△, ✕,△, ✕,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,□, ✕,△,○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ✕,□,△,△,○,□,✕,✕.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,△,△,✕,○,□,✕,△.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezené pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ✕.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ✕.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
→ + L2 + R2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ✕. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + L2 + ○ + ✕. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ✕.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, L2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON
Cheat mód -stiskněte △, ↑, ○, →, ✕, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném

cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ◯, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy- □, ◯, ◯, ◯
Opilecký mód- □, ↑, □, ↓
Gumídek- □, ◯, ↑, ↓

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ◯], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ◯, →, ←, ↓, ↑, ◯], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ◯.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ◯, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ◯, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ◯ + △ + □ a stiskněte ⊗ v menu "Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA WORLD TOURING CARS

Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KRAZYKERBS".

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ⊗.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ⊗.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ⊗.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13- ⊗, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ◯, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů- ⊗, △, ◯, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ◯, △. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ⊗, △, ◯, ⊗, △, ◯. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ◯(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ◯, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ◯, ↓, □, △, →, ↑, ◯. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ◯, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II

Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte - △, □, ◯, △, □, ↑, ↑, ↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △, □, △, □, □, ↑, ↑, ↑.
Nesmrtelnost- ↑, ↑, ↑, ◯, □, ↑, →, ←.

DOWNLOAD

KRÁSNĚ KULATÝ A NADUPANÝ. TAKOVÝ JE DISK 32. JAKO VŽDY...





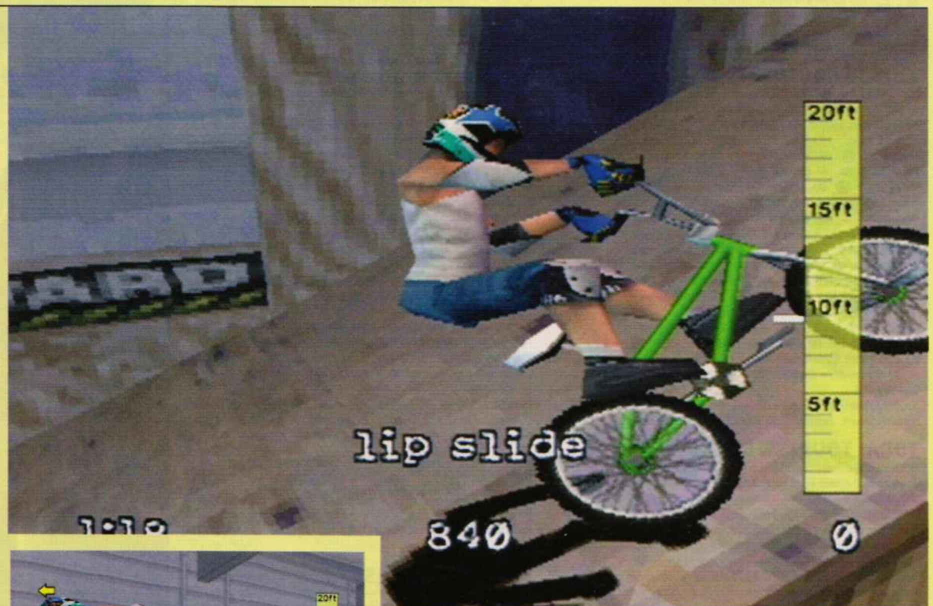
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/35 35 79 51. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tato placka by mohla mít přízvisko "extrémní", ale bylo by to trochu zavádějící, kromě dvou hlavních taháků, tedy *Dave Mirra Freestyle BMX* a *Grind Session* je totiž na CD ještě hezká řádka dalších laskominek, počínaje *Sydney 2000* a *Formula One 2000* a konče *Mr Drillerem*. Návdavkem k za poslední dobu rekordním šesti demoverzím se pak konečně pokochejte nádherným videem *Driver 2* a těšte se na příští měsíc, kde bude hratelná verze...

Katka Channonová

POUŽITÍ DISKU 32

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.







Phat Air vypadá složitě, ale naučit se ho není zas takový kumšt - jednoduše přerušte hru a prohlédněte si Trick Menu.

Dave Mirra
Freestyle BMX

VYDAVATEL	Acclaim
ŽÁNR	BMX simulátor
PROGRAM	Hratelné demo

Pro ty, kteří se prozatím neseznámili s bikerským uměním Davea Mirry, tu máme malou ukázku na zkoušku. Naše demo vás zavede do jednoho z mnoha cyklistických areálů Woodwarp Campu. Máte tu spoustu prostoru a vybavení, jako jsou U-rampy, skokánky atd., na to, abyste si zmrzačili kolena a vyzkoušeli si všech 36 triků (dáte-li pauzu, objeví se jejich seznam).

Ovládání
- △ jízda/stop
- ○ modifikátor
- □ trik
- ⊗ skok
- R1 R2 prudká otočka doprava
- L1 L2 prudká otočka doleva
- ↑ zrychlit
- ← doleva
- → doprava
- ↓ brzda

Další rysy
Plná verze hry obsahuje deset profesionálních bikerů, různé disciplíny, režimy a samozřejmě mnoho cyklistických areálů.

Další informace
Na straně 56 najdete naši recenzi. Hra to není špatná, vlastně spíše naopak, takže není divu, že si vysloužila velmi solidních 8/10.





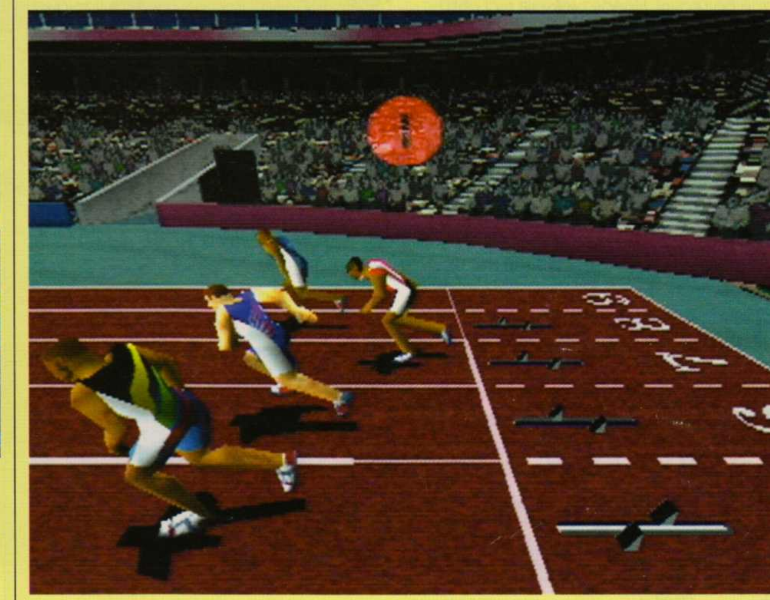


Pořádnej drsňák. Nejnovější skejťácký simulátor nabízí singleplayerovou a multiplayerovou prkýnkářskou zábavu.Tak do toho...





Na místa, připravit, ke startu, póózóór... rozcvičte si prsty, přichází *Sydney 2000*.



Grind Session

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Skateboardingový simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Budiž vám teď odpuštěno, pokud jste si mysleli, že se Sony chtěli se svým novým skateboardingovým simulátorem *Grind Session* jen přiživit na popularitě *Tony Hawk's*. Ale co na tom záleží? Přece nevyhodíte Naomi Campbell z postele jen proto, že tu byla dřív Cindy Crawford. Vytaste se s různými triky, zkásněte body a vůbec se s naším hratelným demem dobře bavte.

■ Ovládání

⊗	skok (přidržením vyskočíte výše)
◎ + ↑↓←→	grab
◎	brzda
⊡ + ↑↓←→	kop a flipy na prkně
◬ + ↑↓←→	triky na railu/přidržení rukou/axle stall
L1/R1	prudká otočka (na zemi)
↑↓←→	vrut
↑	změna/opuštění U-rampy
↑↓←→	komba

■ Další rysy

V plné verzi najdete celou řadu skejťáckých hvězd, jako je Willy Santos, Cara-Beth Burnside a Pigpen. Samozřejmě i daleko lepší hratelnost, více režimů a celou plejádu skvělých skejtparků.

■ Další informace

Chcete-li se o *Grind Session* dozvědět víc, přelistujte a najděte si velkou recenzi v *PSM 30*. Letí to rychle, co? *Grind Session* jsme hodnotili už v říjnu, ale tři měsíce na kvalitce moc neubraly - hra získala osmičku.

Sydney 2000

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNR	Sportovní simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Jste připraveni? Nastal čas ručních olympijských her. Postavíte se na start 110 m překážek, které vám prověří výdrž prstů. Na startu závodu uslyšíte oficiální instrukce. „Set, go." Na slovo "go" začněte co nejrychleji střídavě mlátit na tlačítka power (pokud začnete moc brzo, počítá se to jako ulitý start; dva zkažené starty v režimu Olympic znamenají diskvalifikaci). Čím rychleji budete do tlačítek bušit, tím rychleji poběžíte. Až se přiblížíte k překážce, zmáčkněte tlačítko action a vyskočíte. Na cílové lajně zmáčkněte opět "action", s jehož pomocí se předkloníte. Pokud překonáte 12,91, možná se dostanete na příští olympiádu do Atén. Talent vám totiž nechybí...

■ Ovládání

⊗/◎	běh
⊡ nebo ◬	skok
⊡ nebo ◬	předklon

■ Další rysy

Celá hra obsahuje víc disciplin, než by se vešlo do kalhot Tomáše Dvořáka - 100 m sprint, kladivo, oštěp, trojskok, výška, 100 m plavání volným stylem, cyklistický sprint, střelba, vzpírání, kajak K1, slalom atd.

■ Další informace

Hop a skok, recenzi hledejte v minulém čísle. Ve srovnání s *International Track & Field* nedopadlo *Sydney 2000* nejlépe, ale 7/10 není zas tak špatný verdikt...



Mr Driller

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Logická hra
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

U některých her vůbec není třeba fantastická grafika ani zápletka, která by získala nominaci na Oscara, a přesto se u nich budete skvěle bavit. Cílem je prokousat se barevnými bloky a dostat se až na dno pyramidy. Práci Drillerovi ztěžuje nedostatek vzduchu, kvůli kterému je závislý na kyslíkových kapslích rozesetých různě po úrovni. Hnědé bloky se ničí obtížněji a ubírají vám kyslík, takže se jim pokud možno vyhněte. Dobrý pozor dávejte na množství vzduchu v zásobě, pokud klesne příliš nízko, můžete se rozloučit se životem.

■ Ovládání

↑↓←→ pohyb/kopání

■ Další rysy

Plná verze obsahuje rozmanité režimy, jako třeba Time Attack a Survival.

■ Další informace

Zaujal vás Driller? Recenzi hledejte v minulém čísle - 7/10!







Smrt není nikdy daleko. Není problém zapomenout, že se *Mr Driller* pachtí pod zemí, a tak stále potřebuje zásobu vzduchu. Vezměte si všechny kapsle, na které narazíte.

Terracon

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Akční strategie
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

*T*erracon vás vpraví do role Xeda, vetřelce, jehož rasa byla vyhlazena superrobotem. Vy teď musíte Terracona zastavit, aby nezničil i zbytek galaxie. Naše demo vás zavede na ohroženou planetu, kterou máte zachránit před jistou zkázou. Na pomoc máte zbraň Genergy, která nejen že zabíjí vaše nepřátele, ale umí i obnovovat struktury.

■ Ovládání

- ↓↑←→ pohyb (v režimu Sniper míření)
- ⊗ střelba
- ◎ skok
- ◬ změnit pohled kamery
- ◎ rychlá otočka o 180°
- L1 palba vlevo (běžíte doleva a přitom střílíte dopředu)
- R1 palba vpravo (běžíte doprava a přitom střílíte dopředu)
- L2/R2 režim Sniper
- L2 + R2 přidržením přibližujete a oddalujete zaměřovač
- START pauza a otevření menu
- SELECT mapa/databáze

■ Další rysy

Perfektní hratelnost, rozsáhlé světy, chytří nepřátelé a tak vůbec. Však víte, plošinovka...

■ Další informace

Recenze v *PSM 30*. Hra si vysloužila 8/10.







Zachraňte svět před totálním zničením, totálním zničením všeho - nic složitého. Ničte, ničte, ničte...

Formula One 2000

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Simulátor F1
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Zdá se, jako by to bylo včera, když fanoušky závodních her doslova ohromila Formula One '97. A sotva jsme vám přinesli vyšpióněný preplay, je tu nové číslo a s ním i recenze a hratelná demoverze. S naší ukázkou se podíváte na velkou cenu Itálie v Monze a budete moci závodit jako jeden z 22 jezdců 11 týmů.

■ Ovládání

- ⊗ akcelerace
- ◎ brzda
- ◬ omezovač
- R1 změnit pohled
- L1 zpětné zrcátko

■ Další rysy

Plná verze obsahuje všech 17 okruhů sezony 2000. A moře arkádové i simulátorové zábavy.

■ Další informace

Najdete v recenzi na straně 50. Výsledkem je velmi solidní osmička a ve srovnání s konkurenčním titulem od Electronic Arts (který byl dosud považován za vrchol efjedničkového šílenství) dokonce *Formula One 2000* o chlup vítězí. Alespoň pokud jde o naši redakci a o zábavu...





Jenson Button je podle toho, co se *PSM* podařilo vypátrat, nějaký místní chlapík a je docela zábavné, že byl spolu s našimi oblíbenci ze světa F1 zařazen na demo. Ehm...

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

Driver 2

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Závodní hra
■ PROGRAM	Video




Ducati Life

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNR	Závodní motorky
■ PROGRAM	Video




Superman

■ VYDAVATEL	Virgiin
■ ŽÁNR	Akční adventura
■ PROGRAM	Video




LMA Manager 2001

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNR	Simulátor fotbalového managmentu
■ PROGRAM	Video




PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- NÁŘEZ V PODOBĚ **DRIVER 2**
- DALŠÍ KOLO V PODOBĚ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
- LEVÝ HÁK V PODOBĚ **PRINCE NASEEM BOXING**
- A TAKÉ **X-MEN: MUTANT ACADEMY, F1 RACING CHAMPIONSHIP** A ZÁBĚRY Z **THE WORLD IS NOT ENOUGH!**






TOP SECRET EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ⊗ se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici.

Download vám poskytuje exkluzivní přístup k posledním cheatům. Stačí si je zkopčit na Memory Card a můžete jít do toho.



Strider 2

Tato malá kráska vám umožní přístup k jinak nedosažitelné postavě jménem Strider Hien.

In Cold Blood

Máte-li problémy, použijte tenhle cheat pro rychlý přesun do poslední úrovně.

Destruction Derby Raw

Extra trasy, extra auta - co víc byste chtěli?

Vagrant Story

Rozlouskněte tajemství *Vagrant Story* a navštivte všechny oblasti ve hře.

Metal Gear Solid

S tímhle cheatem se octnete nedaleko startu hry, ale budete mít bondovský smoking, hedvábný kapesník ale také špionský oblek.

MediEvil 2

Pokud vás Sir Fortesque zlobí, použijte tenhle způsob, jak se dostat do poslední úrovně.

GTA2

Dostanete se do poslední oblasti a budete mít přístup do bonusových úrovní. Sloužit vám také bude nekonečné zdraví a nebudou vás obtěžovat strážci zákona.

Jedi Power Battles

Připravte se na setkání s osudem, a to v poslední úrovni téhle hry.



PS2 ODHALENA

ABSOLUTNĚ VŠE, CO POTŘEBUJETE VĚDĚT O PS2. REVOLUCE V ZÁBAVĚ PRÁVĚ ZAČÍNÁ.

Na počátku byl oheň, pak bylo kolo, nakonec elektřina a úplně nakonec, právě teď, PlayStation2. Nejvýkonnější konzola na světě přistála konečně u evropských břehů, aby navždy změnila naše životy. Toto je platforma, kterou Sony odmítá označovat pouze jako herní konzolu. Sony má plán, v němž PS2 figuruje v samém centru revoluce v domácím zábavním průmyslu. V průběhu této revoluce se střetnou světy her, filmů, hudby, digitálních technologií i internetu, přičemž výslednou explozi zábavy má na svých opratích zkrotit právě PS2. Ale kdy a jak? Inu, to se pokusíme zjistit na následujících 16 stranách. Budoucnost, energie, hry, fakta. však my už tu černou potvoru pořádně prozkoumáme, na to můžete vzít jed. Tak do toho.

EVROPSKÁ PREMIÉRA: 24. LISTOPADU 2000
ČESKÁ PREMIÉRA: PROSINEC 2000
CENA: CCA 20.000 KČ

Obsah

PS2: KRABIČKA ROZKOŠÍ

PROZKOUMÁME KAŽDÝ KOUSÍČEK MAŠINY, KTERÉ ŘÍKAJÍ PLAYSTATION2.



Co je v krabici

Za své peníze dostanete:

- Konzola PlayStation2
- Ovladač Dual Shock II
- Demo CD
- Návod k použití
- Napájecí kabel
- SCART kabel

1 TLAČÍTKO RESET.

Vymaže obsah paměti a konzolu restartuje úplně stejným způsobem jako u PS1. Ono malé zelené světélko bliká, když přístroj čte disk, přičemž barevná kombinace elegantní černé a blikající zelené bludičky je vskutku úchvatná. Když není v šuplíku disk, svítí dioda červeně, takže tam koukejte nějaký šoupnout.

2 TLAČÍTKO PRO OTEVŘENÍ ŠUPLÍKU.

Abyste nemuseli k přístroji vždy přistupovat s kleštěmi, stačí zmáčknout to-to tlačítko - šuplík na hru nebo DVD film se sám otevře. Při otevírání se rozsvítí modrý LED displej a zůstane rozsvícený po celou dobu, co je přístroj v provozu.

3 ŠUPLÍK NA DISK.

To je šikovná věcička. Stisknete tlačítko OPEN a z mašiny na vás vyjede tato věc, na kterou položíte disk.Všimněte si malého loga PlayStation na čelní straně - to jde natáčet podle toho, v jaké poloze konzolu máte, tj. jestli leží, nebo stojí na boku. Pochopitelně je šuplík vybaven i zvláštní příchytkou - to aby vám disk ve svislé poloze nevypadával.

4 SLOT NA PAMĚTOVOU KARTU.

Stejně jako u PS1, i zde je slot chráněn malými dvířky na pantech. Ovšem ta teď mají nádherný rýhovaný design v souladu s celkovým vzhledem konzoly. Vězte však, že hry pro PS2 nelze ukládat na stejnou kartu jako hry pro PS1, a to i přesto, že tuto starou kartu stále můžete používat pro nahrávání a ukládání her pro PS1, které budete hrát na nové konzole.

5 PORTY PRO OVLADAČE.

Ty jsou úplně stejné jako na PS1. Zde jsou jako doma všechny ty ovladače, Multi Tapy a jiné druhy ovládacích periferií. Nicméně je zde menší zádrhel se zpětnou kompatibilitou, což je nutno vzít v potaz. Tak například na PS2 nemůžete používat stejný Multi Tap jako na PS1. Pokud jde o ovladače, tady je vše bez problémů.

6 VENTILAČNÍ MŘÍŽKA.

Ta je umístěna dospod pod vaši novou černou krásku a zajišťuje větrání konzoly - aby se vám ta krasavice nepřehřála. Konečně už můžete hrát nepřetržitě celé dny, aniž by PlayStation hrozilo přehřátí.



Joypad

legrace pro prsty

ANALOGOVA TLAČÍTKA

Čtyři akční a čtyři postranní tlačítka nyní nabízejí mnohem citlivější ovládání, a to díky tomu, že jsou schopna zachytit až 256 úrovní tlaku při stisknutí (čím silněji tlačíte, tedy prstem, tím silnější je elektrický proud, a díky tomu dokáže PS2 zjistit intenzitu akce). To je výtečné zejména pro automobilové hry, kde můžete brzdové tlačítko jen tak zlehounka šimrat, abyste se nedostali mimo stopu - jak jistě uznáte, je to značný posun oproti dřívější verzi, kdy vše záviselo na dobrém načasování a bylo úplně jedno, jak silně jste na brzdy dupli. K dnešnímu dni tuto technologii zvládá jen několik málo her a dosud se žádná nevyznačuje nějakou zvláštní citlivostí, ačkoliv třeba takový *Ridge Racer V* už dokáže rozpoznat tři silové úrovně.

SELECT, START A ANALOGOVÉ PŘEPÍNAČE

Stejně jako u originálu, i zde jde o ta základní tlačítka na vašem ovladači. Když se přepnete do analogového režimu, vaše páčky rázem ožijí.

ANALOGOVÉ PÁČKY

Stejně jako na původním Dual Shocku, i tady získáváte díky páčkám větší preciznost pohybu a fungují jako zdařilá alternativa k normálním směrovým tlačítkům.

VIBRAČNÍ MOTOREK

Uvnitř každého ramena se skrývá vibrační motorek. Ramena fungují úplně stejně jako v původních ovladačích Dual Shock, přičemž když náhodou koupíte ránu nebo to kalíte mimo trať, vibrují jedna báseň.

VNĚJŠÍ VZHLED

Naprosto totožný jako ten původní, tentokrát je ale v nenápadné černé a dokonale ladí s celkový designem konzoly. A aby nebyla žádná mýlka, na čelní straně se v playstationové modré píše Dual Shock II. Ach, ta krása.



7 USB PORTY
Ty vám umožňují připojovat a odpojovat zařízení, aniž byste riskovali poškození přístroje či elektrický výboj. USB porty jsou rovněž v počítačovém průmyslu jakousi standardní bránou právě do světa periferií. S jejich pomocí můžete připojovat nejrůznější zařízení, například klávesnici, myš anebo třeba toustovač (no, to zas ne...).

8 I-LINK PORT
Další obecně sdílený standard, kterým PS2 umožňuje propojení s data přenášejícím hardwarem, například digitálními kamerami, notebooky a jinými druhy digitálních vymožeností. Tato zařízení by v konečném plánu měla PS2 zásobovat obrazem, zvukem a i jinými daty. Bohužel, zatím není na trhu nic, co bychom do téhle dírky mohli strčit, ale Sony má plány. Velké plány. (viz str. 90)

9 VYPÍNAČ
Tak tohle pochopí všichni okamžitě - je to úplně stejné tlačítko jako třeba na varné konvici. Binární symboly ukazují, zda je konzola právě zapnutá, či vypnutá. Pokud je stisknutá jednička, do mašiny teče proud, pokud je dole 0, je přístroj vypnutý a nic do něj nejde, takže do něj kopete zbytečně.

10 ZÁSUVKA PRO ŠŇŮRU KE ZDROJI
PS2 používá úplně stejný kabel jako stará PlayStation. Prostě jeden konec strčíte do zásuvky ve zdi a druhý do konzoly. Jenom bacha, aby nebyl přístroj zapnutý - mohlo by vás to zabít.

11 VĚTRAK
Tahle věcička bude vašeho miláčka chladit, a to i tehdy, když rozpoutáte skutečné peklo, jak budete řezat své nepřátele v *Metal Gear Solid 2*. Větrák nasává vzduch do přístroje a ten potom odchází výše popsanou ventilační mřížkou ven.

12 A/V VÝSTUP
PlayStation2 je vybavena SCART jednotkou, jež se připojuje přímo sem a kterou lze zapojit do televize podporující SCART. Stejně tak můžete používat svou starou RF jednotku, i tu sem lze zapojit a na televizi připojit do zaprášené zdířky pro anténu.

13 DIGITÁLNÍ VÝSTUP
Umožní vám připojit k vašemu PS2 naprosto špičkové zvukové systémy, jako například soustavu pro surround sound. Poprvé si tak můžete vychutnat hry s naprosto úžasným zvukem, jaký jste dosud znali snad jen z kina.

14 EXPANZNÍ PORT
Abyste možnosti, jež skýtají broadbandové hry plně využili, bude PS2 potřebovat pevný disk, který zapadne právě sem. Fotku ale neberte úplně vážně - v evropské verzi bychom měli namísto tohoto slotu velikosti kreditní karty dostat cosi ve tvaru videokazety, díky čemuž však odpadne potřeba přípojného adaptéru. Pevný disk by se měl na trhu objevit v polovině roku 2001 (viz str. 88).



Doplňky
PERIFERNÍ VIDĚNÍ

LINK KABEL
Nepotvrzeno

Co se týče oficiálního propojovacího kabelu, nebylo zatím nic potvrzeno, ostatně on ani na původním PlayStation nepatřil k těm nejoblíbenějším periferiím. Očekává se, že bude možné propojit dvě PlayStation2 i-link kabelem, ačkoliv dosud žádné firmy neohlásily hry, které by tuto technologii podporovaly.

DÁLKOVÉ OVLÁDÁNÍ K DVD
Nepotvrzeno

Při premiéře by mělo být k dispozici hned několik ovladačů, přičemž jako první byl představen model Thrustmaster od hardwarové společnosti Guillemot. Oficiální ovladač Sony by se měl na trhu objevit počátkem příštího roku. Do té doby můžete používat i Dual Shock II.

DEMO DISK
Zdarma

PS2 dorazí na trh s demo diskem, který bude zadara a z něhož byste si měli udělat obrázek o tom, co nová konzola všechno umí. Hratelné hry jsou zde následující: *FIFA 2001*, *SSX* a *Wild Wild Racing*. Mezi nejlepší místa disku patří skvělý intro film, technické demo a rolující demo *Dead Or Alive 2*, *Fantavision* a *Ridge Racer V*.

MEMORY CARD
cca 1800 Kč

Úložné zařízení o kapacitě 8MB, které je naprosto nezbytné pro ukládání her pro PS2. Nová karta používá právě vyvinutý systém zápisu, nazvaný Magic Gate, a je osmkrát výkonnější než ta původní. Sony týž systém použila pro ukládání dat i na jiných svých přístrojích, například kamerách či digitálních Walkmanech.

G-CON
Nepotvrzeno

Zatím nebyl oznámen žádný oficiální záměr uvést na trh světelnou pistoli, navrženou speciálně pro PS2 - ale ony dosud nebyly ohlášeny ani žádné hry, v nichž by tato zbraň mohla najít uplatnění. Nicméně se šušká, že nejmenovaný britský vývojářský tým na jednom takovém titulu pracuje a ten by měl být také prvním svého druhu na PS2.

GT3 VOLANT
Nepotvrzeno

Na trhu by se měl objevit příští rok v únoru, tedy ve stejné době jako hra samotná. Hlavním rysem volantu je tzv. True Force Feedback Steering neboli opravdová silová zpětná vazba. To znamená, že ve vyšších rychlostech budete fyzicky cítit, jak vám volant „plave v rukou", zatímco v ostrých zatáčkách se s ním pěkně poperete.

MULTI-TAP
cca 2000 Kč

Původní Multi Tap bohužel NEFUNGUJE na PS2. Budete si proto muset pořídit tuto trochu baculatější bestii, kterou lze připojit jak do slotu pro ovladač, tak pro paměťovou kartu. Můžete připojit až čtyři ovladače a čtyři paměťové karty - a je vám určitě jasné, že ty hry pro více hráčů rázem získají na přitažlivosti.

RF KABEL
cca 1000 Kč

Standardní SCART kabel, který se dodává s PS2, vám bude v pohodě šlapat u nových televizí, ovšem některé ze starších modelů nejsou vybaveny správnou přípojkou. Ale nebojte se, klidně můžete použít starý RF kabel, který se připojuje do zásuvky pro anténu, anebo si můžete zakoupit kabel úplně nový. Stejně tak fungují i kabely pro S-Video a composite.

STOJÁNEK
cca 700 Kč

No není to úžasné? PS2 může stát na boku, takže konzolu úhledně zasunete těsně vedle televize - a aby stála skutečně dobře, pomůže vám k tomu šikovný stojánek (prodává se v horizontální i vertikální verzi). Nemusíte si ho nezbytně kupovat, protože konzola bude stát i sama o sobě, nicméně kdyby vám v obýváku náhodou zavanul uragán, mohla by se poškodit, takže to raději zvažte.

DEN OTEVŘENÝCH DVEŘÍ

ODHALENO: TECHNOLOGIE, JEŽ ČINÍ Z PLAYSTATION2 NEJVÝKONNĚJŠÍ KONZOLU NA SVĚTĚ.

Na rozdíl od automobilového motoru, pécéčka nebo dokonce České pošty funguje konzola bezchybně. Vložíte do ní disk a jako kouzlem se před vámi objeví hra. PlayStation2 je ještě fantastičtější - sexy vysouvací DVD mechanika by se ve skutečnosti měla zjevovat v oblaku suchého ledu.

Ano, a přesně jako v magii, i zde je celá věc ještě úžasnější, když se dozvíte, jak to ve skutečnosti vlastně pracuje a funguje. Útroby PlayStation2, to jsou dny a dny láskyplné práce konstruktérů, miliardy korun vynaložené na výzkum a vývoj, aby Sony definitivně vytvořila tu nejlepší konzolu na světě.

Představte si fungování uvnitř PlayStation2 jako jedno velké elektrické pulsování. Čipy vysílají naprosto nepředstavitelnou rychlostí elektrické signály na jiné čipy, přičemž každou vteřinu probíhají miliony výpočtů přesně v souladu s interními hodinami přístroje.

Tohle ale není svět fantazie. Když se podíváte dovnitř, pochopíte, jak to do sebe všechno zapadá. A tak jsme se - s pomocí technického servisního manažera Sony Mika Nabarra - dovnitř podívali i my.



VAROVÁNÍ: TOHLE DOMA NEZKOUŠEJTE!

Pokud zrovna nemáte doma v garáži soukromou elektronickou laboratoř, pak při pokusu o rozebrání svého PlayStation2 riskujete její poškození. Citlivé čipy totiž dokáže zničit sebemenší výboj statické elektřiny.

A právě tady vstupuje do hry nová pečetící nálepka, kterou Sony použila jak u PS2, tak u PSone. Tahle 'inteligentní' nálepka dokáže prozradit, zda se ji někdo pokoušel odstranit, a když ji sloupnete, přicházíte automaticky o záruku. Tato nálepka je součástí snah Sony zamezit chipování a následně šíření pirátských her.

Odvod tepla

VRSTVA 2



ODVOD TEPLA

Elektronické součástky dokáží vyvolat obrovské teplo, zejména pokud paříte nonstop 24 hodin. Tento odvod proto odčerpává z konzoly teplo a přes chladící ventilátor jej odvádí pryč. Takže můžete pařit noci a dny a konzola vám neshoří pod rukama!

Mechanická plocha

VRSTVA 1



DVD MECHANIKA

4-rychlostní DVD mechanika (funguje jako 24-rychlostní CD), jež umí číst 650 MB CD a 4,7 GB DVD disky, je připojena k integrovaným obvodům krátkým kabelem, který se vine kolem motherboardu a vstupuje do něj zespod. O její síle se více dozvíte na str. 86.

PŘEPÍNAČ PŘÍVODU ENERGIE

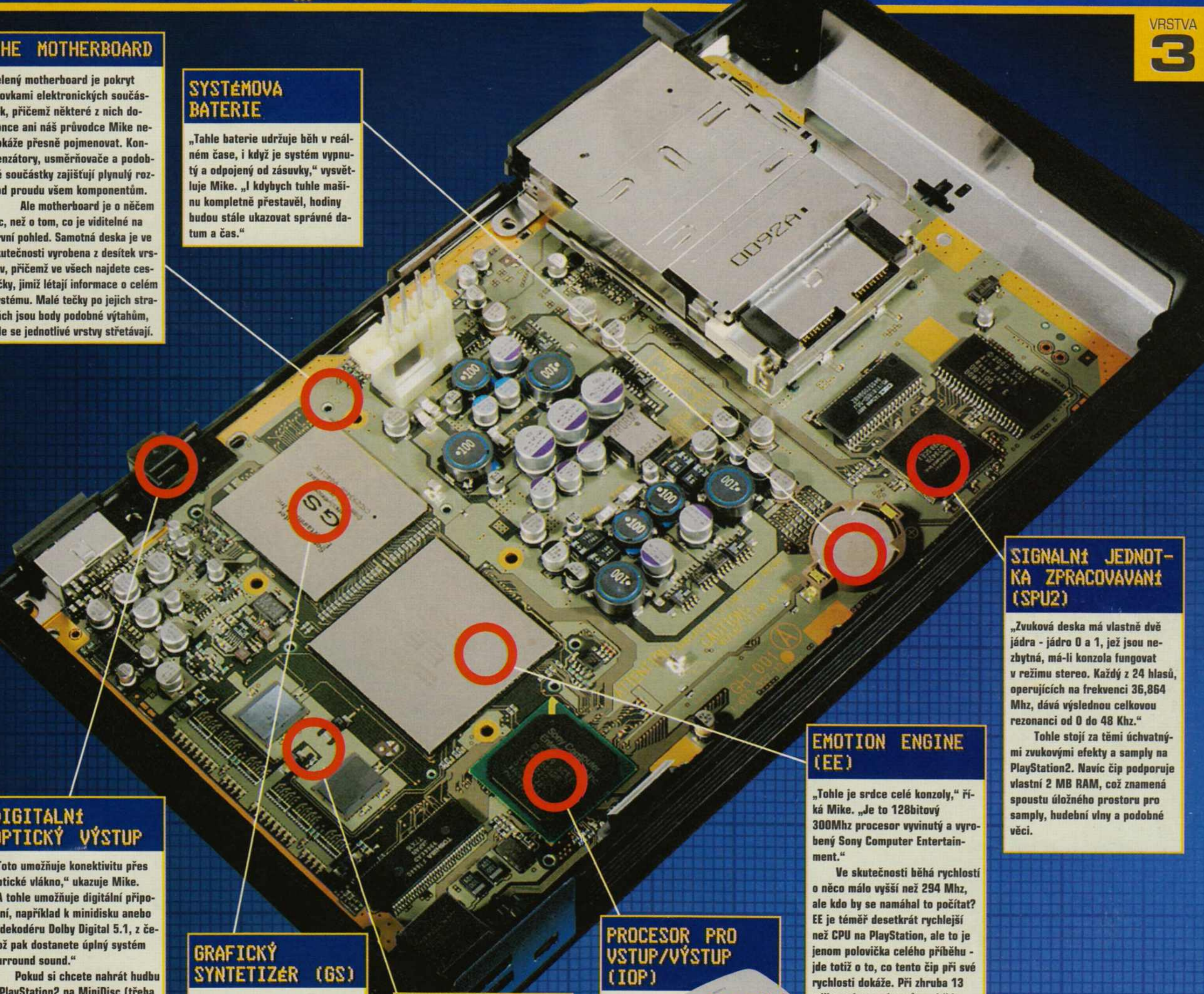
Dvoucestný přívod energie je průmyslový standard a konvertuje střídavý proud 240V ze zásuvky na stejnosměrný proud, který vyžadují elektronické součástky. Části zajišťující přívod proudu, včetně usměrňovače, izolačních cívek, kondenzátorů, transformátorů a pojistek, zajišťují hladký přenos elektrického proudu do celého přístroje.

Made in Japan

V době uzávěrky tohoto čísla PlayStation2 do Evropy dosud ještě nedorazila, takže se rozumí, že nebyla k dispozici ani pro nějaké pitvání. Proto jsme se podívali do japonské verze konzoly. Velkým rozdílem mezi těmito dvěma verzemi bude vestavěný prostor pro připojitelný pevný disk u evropské verze. Ale to zdaleka nebudou jediné změny. Japonské čipy jsou vyráběny technologií '0,25' mikronu, což znamená v měřítku jedné miliontiny metru. Ale pro evropskou a americkou verzi budou některé z čipů vyrobeny pomocí nejnovější 0,18 mikronové technologie, díky čemuž to celé zabere ještě méně místa.

Emotion Engine

VRSTVA 3



THE MOTHERBOARD

Zelený motherboard je pokryt stovkami elektronických součástek, přičemž některé z nich dokonce ani náš průvodce Mike nedokáže přesně pojmenovat. Kondenzátory, usměrňovače a podobné součástky zajišťují plynulý rozvod proudu všem komponentům.

Ale motherboard je o něčem víc, než o tom, co je viditelné na první pohled. Samotná deska je ve skutečnosti vyrobena z desítek vrstev, přičemž ve všech najdete cestičky, jimiž létají informace o celém systému. Malé tečky po jejich stranách jsou body podobné výtahům, kde se jednotlivé vrstvy střetávají.

SYSTÉMOVA BATERIE

„Tahle baterie udržuje běh v reálném čase, i když je systém vypnutý a odpojený od zásuvky," vysvětluje Mike. „I kdybych tuhle mašinu kompletně přestavěl, hodiny budou stále ukazovat správné datum a čas."

SIGNALNÍ JEDNOTKA ZPRACOVAVANÍ (SPU2)

„Zvuková deska má vlastně dvě jádra - jádro 0 a 1, jež jsou nezbytná, má-li konzola fungovat v režimu stereo. Každý z 24 hlasů, operujících na frekvenci 36,864 Mhz, dává výslednou celkovou rezonanci od 0 do 48 Khz."

Tohle stojí za těmi úchvatnými zvukovými efekty a samply na PlayStation2. Navíc čip podporuje vlastní 2 MB RAM, což znamená spoustu úložného prostoru pro samply, hudební vlny a podobné věci.

DIGITALNÍ OPTICKÝ VÝSTUP

„Toto umožňuje konektivitu přes optické vlákno," ukazuje Mike. „A tohle umožňuje digitální připojení, například k minidisku anebo k dekodéru Dolby Digital 5.1, z čehož pak dostanete úplný systém surround sound."

Pokud si chcete nahrát hudbu z PlayStation2 na MiniDisc (třeba z nějakého dýdžejského softwaru) anebo naštvat sousedy *Tekkenem* v surround soundu, pak musíte hledat právě tuhle zdířku.

GRAFICKÝ SYNTETIZÉR (GS)

Hlavní grafická procesorová jednotka běhá na 147,456 Mhz. Má 4MB vložené VRAM, zpracovává polygony, provádí hledání řádků, anti-aliasing a všechny ostatní grafické funkce. V zásadě to funguje tak, že Emotion Engine zjistí, jak by ta či ona scéna měla vypadat a GS pak tento obrázek vykreslí na obrazovku. Díky vlastním 4 MB RAM dokáže čip tyto operace provádět mnohem rychleji, než kdyby musel data vytahovat ze systémové RAM.

Chytré hlavy si všimly, že GS běhá poloviční rychlostí než EE. Veškeré čipové rychlosti jsou odvozeny od centrálního „tlukotu" EE, který připomíná dozorce bubnujícího na galéře.

SYSTÉMOVA PAMĚŤ

„Tyhle dva obvody jsou systémová RAM. Každý má 16 MB a přímo slouží Emotion Enginu," říká Mike.

Dva čipy poskytují PlayStation2 32 MB hlavní paměti - první PlayStation mělo pouhé 4 MB. Paměť se používá hlavně pro ukládání grafických informací, teprve v druhé řadě je využívá EE či GS, a plní tak funkci herců čekajících po stranách scény. Stejně tak paměť ukládá pravidla pro fyzický vzhled hry, umělou inteligenci a hratelnost - krátce řečeno, vše, co hra potřebujete k tomu, aby mohla běhat, včetně kódu jako takového.

PROCESOR PRO VSTUP/VÝSTUP (IOP)



„Tohle je velice chytrý čip, který v sobě obsahuje kompletní funkčnost celého PlayStation," podotýká Mike. „Zvládá všechny hlavní funkce rozhraní, data z USB portů, i-Link, paměťové karty či data z portů pro ovladače."

IOP tyto vstupy vezme - například když stisknete na joypadu křížek - zpracuje a pak je přes systémovou bus odešle na EE, GS a jiné čipy.

No řekněte sami, není to úžasné, že celé PS1 se teď vlastně vejde do toho jednoho čipu na PlayStation2.

EMOTION ENGINE (EE)

„Tohle je srdce celé konzoly," říká Mike. „Je to 128bitový 300Mhz procesor vyvinutý a vyrobený Sony Computer Entertainment."

Ve skutečnosti běhá rychlostí o něco málo vyšší než 294 Mhz, ale kdo by se namáhal to počítat? EE je téměř desetkrát rychlejší než CPU na PlayStation, ale to je jenom polovička celého příběhu - jde totiž o to, co tento čip při své rychlosti dokáže. Při zhruba 13 milionech tranzistorů uvnitř je Emotion Engine odpovědný za dekódování dat obsažených v PS2 hrách. Pak sdělí všem dalším součástkám, co s těmito daty dělat.

O výpočty se starají dvě vektorové jednotky, o grafickou práci, například stínování polygonů, zase grafický syntetizér, a tak toho dokáže Emotion Engine udělat za sekundu mnohem víc, než by zvládl na první pohled rychlejší PC čip. Emotion Engine je ve skutečnosti natolik výkonný, že bylo třeba změnit zákon o superpočítačích, aby bylo vůbec možné PlayStation2 vyvážet do určitých zemí.

KOMPLETNÍ VÝBAVA VAŠEHO OBÝVÁKU

DOKONALA



KDYŽ SI U SONY SEDLI, ABY VYMYSLELI DRUHOU VERZI PLAYSTATION, JISTĚ JI CHTĚLI UDĚLAT LEPŠÍ. TEĎ TEDY TU DRUHOU VERZI MÁME - MIMO JINÉ OBSAHUJE DVD PŘEHRÁVAČ, MÁ KONEKTIVITU SROVNATELNOU S OSOBNÍM POČÍTAČEM A JE Z NÍ CÍTIT BUDOUCNOST.

Toto je konzola, jež se záhy bude pyšnit jedněmi z nejlepších videoher, které jste kdy měli možnost vidět. Řekněme si to ale úplně na rovinu - není to prostě jen CD přehrávač s grafickým čipem připevněným ke straně.

Namísto toho je to konzola, která umí přehrávat i DVD. Mnoho z nás sice ještě DVD film nikdy nevidělo, ale do několika měsíců budou mít miliony lidí díky PlayStation2 DVD doma v obýváku.

Rovněž to je konzola, jež se připojuje ke všemu možnému, od digitálních videokamer po tiskárny, dokáže si vyměňovat data s osobními organizéry či přehrávači minidisků. V budoucnu byste měli mít možnost se připojit k digitální síti a přímo do obýváku si přes konzolu stahovat filmy.

V současném okamžiku je PS2 herní konzola, ale to je pouze první stadium mistrovského plánu Sony. Je to totiž rovněž příklad technologie odolné proti zubu času, technologie, jež se má stát nekompromisním uměleckým dílem domácí zábavy. Na několika následujících stránkách vám ukážeme, co nás asi čeká a co všechno potřebujete k tomu, abyste sílu své PlayStation využili naplno už nyní. Prosím, račte - nabízíme vám průvodce, jak si přestavět obývák.



DVD na PS2 - stojí za něco?

Zeptali jsme se Jana Strmisky, šéfredaktora sesterského časopisu T3, zda DVD přehrávač v PS2 za něco stojí.

Mezi mnohými přitažlivými rysy PS2 je i schopnost přehrávat DVD video. A ostatně ukazatele prodejnosti hardwaru ve srovnání se softwarem v Japonsku naznačují, že mnoho majitelů PS2 užívá svou konzolu hlavně jako cenově dostupný DVD přehrávač.

Měl jsem možnost si vyzkoušet DVD přehrávání na PlayStation2 na vlastní oči a mohu jen potvrdit, že navzdory všem těm řečem tvrdícím pravý opak je kvalita DVD přehrávání naprosto v pohodě. Pravda je taková, že jsem testoval desítky DVD přehrávačů, od těch nejlevnějších až po ty skutečně nejšpičkovější, přičemž co se týče kvality obrazu, není mezi nimi žádný znatelný rozdíl. Srovnával jsem PlayStation2 se svým vlastním Pioneerem (cenová relace kolem 30.000 Kč), a kdybyste mě zabili, nedokázal bych je od sebe rozeznat. Uvážíme-li, že ve většině případů bude PS2 připojeno k běžné televizi, a nikoli k náročné soustavě domácího kina, pak na otázku, zda jako přehrávač stojí za to, nelze odpovědět jinak než rozhodné ano.

Přirozeně u špičkových DVD přehrávačů dostanete spoustu luxusních funkcí, které přispívají k tomu, že se tyto přístroje snadno ovládají. Ovládat přehrávání disku přes PS2 joypad je jen tak tak snesitelné, nicméně filmoví nadšenci, kteří budou toužit po přístupu do menu a ke speciálním funkcím si nakonec budou moci pořídit speciální dálkové ovládání, jež by se na trhu mělo objevit v příštím roce.

Naštěstí má evropská verze software MPEG2 (nezbytný k přehrávání DVD záznamu) uložený přímo na Flash RAM uvnitř konzoly, a ne na paměťové kartě jako dřívější verze japonská. Sony rovněž odhaduje, že v budoucnu bude možné tento software updatovat pomocí vylepšených ovladačů na speciálních discích.

FAKTA O DVD

- DVD je zkratka pro Digital Versatile Disk (digitální univerzální disk)
- Rozlišení obrazu je dvakrát větší než u VHS videa
- Kvalita zvuku je dvakrát lepší než u CD
- DVD se opakovaným přehráváním neopotřebovává
- DVD přehrávače dokáží přehrávat i CD a video-CD.

HERNÍ SESTAVA



UNIVERZALNÍ OVLADAČ



NÁZEV: Marantz RC5000
CENA: 15.990 Kč
SPOLEČNOST: Marantz
KONTAKT Audio International, 0506/432797

Jedinou potíží se všemi těmi věcičkami je to, že záhy se budete topit v kupě všech možných dálkových ovladačů - což hodně naštve, když si chcete jen tak střihnout rychlovku v podobě *Tekken Tag*. Ale nezoufejte, tohoto Marantze můžete naučit ovládat všechny vaše věci a nastavit si makra tak, že každý z přístrojů nastavíte stiskem jediného tlačítka (zařízení má dotykový displej).

PLAZMOVA TELEVIZE 106 CM



NÁZEV: Marantz FT4200
CENA: 549.000 Kč
SPOLEČNOST: Marantz
KONTAKT: Audio International, 0506/432797

Chcete velká jména. Chcete skvělý zvuk. Pak potřebujete velkou a drahou televizi. Tenhle Marantz je se svou úhlopříčkou 106 cm mezi televizory učiněnou Godzilou. Jde o technologicky nejmodernější plazmovou obrazovku, čemuž odpovídá i cena. Zkuste napsat Ježíškovi.

AV ZESILOVAČ



NÁZEV: VSX-908 RDS
CENA: 39.990 Kč
SPOLEČNOST: Pioneer
KONTAKT: BaSys, 02/9003888

Sousedy je třeba úplně odstřelit, a proto potřebujete skutečně slušný zesilovač. Tenhle patří mezi vůbec nejlepší a je dělaný se zvláštním zřetelem, aby filmy zněly majestátně a akční scény vyvolávaly mrazení v zádech. Je odolný i proti zubu času, neboť je vybaven novým THX ultra formátem společnosti LucasArt George Lucase, který bylo možné zaslechnout v *Epizodě jedna*.

REPRODUKTORY PRO DOMACÍ KINO



NÁZEV: 800 HOME CINEMA SPEAKERS
CENA: CCA 300.000 KČ
SPOLEČNOST: B&W
KONTAKT: AUDIO INTERNATIONAL, 0506/432797

Tomu se prostě nevyhnete. Pokud toužíte po slušném zvuku, potřebujete k tomu taky slušné repráky a ne nějaká plivátka. Potřebujete centrální reproduktor pro dialogy plus dva další vepředu a dva vzadu pro efekty v pozadí. Nakonec si k tomu ještě přidejte subwoofer, který má na starosti všechno to dunění. A pokud chcete mít to nejlepší, musíte za to taky zaplatit - a ty nejlepší se jmenují Nautilus.

Zní to skvěle

Dolby logo na PS2 - co to znamená?

Většina disků používá zvukový formát zvaný Dolby Digital 5.1. Ten rozděluje zvuk do pěti kanálů, aby vám poskytl stejný zvukový zážitek, jaký máte v kině. K tomu ovšem budete ještě potřebovat AV zesilovač, který vám signál rozdělí a poskytne šťávu šesti reproduktorům surround sound. PS2 rovněž podporuje novější verzi zvanou DTS (Digital Theatre Sound). Tu zatím podporuje jen málo DVD disků a her, ale v budoucnosti tomu jistě bude jinak.

Trocha Žargonu

Ať už jste ve světě her zelenáčem nebo ostříleným rutinérem, svět PS2 může zamotat hlavu leckomu.

3D GRAFIKA
Obraz na obrazovce, obvykle postavený na základě geometrických tvarů, zobrazený s „hloubkou" a pohybovaný po obrazovce tak, aby vyvolal dojem skutečného světa založeného na perspektivě, a to přirozeně navzdory ploché obrazovce.

ANTI-ALIAS
Uhlazování okrajů objektů nebo čar tím, že se dohromady spojí několik pixelů. Vzhledem k omezenému počtu pixelů na obrazovce bude diagonální čára vždy sestávat z několika menších, což může vyvolávat dojem jistého roztřepení či „zubatosti".

SBĚRNICE
Zařízení umožňující přenos dat mezi čipy, pamětí, vstupními a výstupními porty atd. Systémová sběrnice je v podstatě takový elektronický ekvivalent rušné ulice.

BAJTY (KB, MB A GB)
V počítači jsou všechna data ukládána jako tzv. bity. Bit je binární číslo, tedy buďto jednička, nebo nula. Bajt je soubor osmi bitů. Velikost paměti konzoly, a tudíž i to, kolik pojme dat, se udává v bajtech. Kilobajt je 1024 bajtů, gigabajt 1024 MB. PS1 má 2 MB RAM, PS2 32 MB a budoucí pevný disk bude mít pravděpodobně mamutích 20 GB.

FILTROVANÍ
Zarovnává textury na 3D objekty tak, aby se zabránilo dojmu hranatosti nebo rozmazanosti, zejména pak při bližším pohledu.

BUDOUCNOST: HEZKY OPTIMISTICKY

STAČÍ VÁM HRY PRO VÍCE HRÁČŮ? SONY TEDY NE. SONY VÁM CHCE DÁT CELÝ SVĚT NA JEDNÉ PÁČCE. ALE NE HNED TEĎ.



Napálit to do hordy lidských nepřátel v nádherně provedené virtuální aréně, to *je* prosím ten konečný zážitek z hraní. Dívat se na to, jak se obrazovka třese a děj se posouvá kupředu jako nějaké dementní promítání diáků, to takovým zážitkem rozhodně není. Zde je rychlost vším a modemy prostě a jednoduše nedokáží vymáčknout z telefonních drátů data dostatečně rychle, aby si poradily s nejmodernější grafikou. Ti nárUživější pécéčkoví pařani podobné problémy obcházejí přes digitální připojení ISDN. Právě z toho důvodu vedení Sony odmítlo myšlenku analogových modemů a internetu jakožto standardního způsobu propojení vašeho PS2 se světem. Namísto toho charakterizují svou konzolu jako broadbandové zařízení, přičemž mají vizi budoucnosti, jež sahá mnohem dál než k hrám pro mnoho hráčů.

PS2 je navržena tak, aby byla připojena k oněm rychlým a propustným sítím, které teď po světě nabízejí kabelové televize či nové telefonní služby jako OpenWorld ADSL, jíž poskytuje britský Telecom. Takovéto sítě umožňují stahování informací mnohonásobně rychleji než běžný modem. A dokonce je možné stáhnout si i celý film a zároveň se na něj dívat.

Jen si to představte. Budete mít pod televizí PlayStation2, vybavenou DVD přehrávačem, a po chvilce si prostě zvyknete, že se přes konzolu díváte na filmy. Odtud to ovšem není velký skok do budoucnosti, kdy si stejné filmy - anebo hudbu, sportovní přenosy či cokoli jiného - budete stahovat ze sítě. Alespoň Sony je o tom pevně přesvědčena.

Sony v zásadě usiluje o to v budoucnu nabízet hry, nákupy, správu bankovního účtu, a dokonce věci jako e-mail - to vše po vlastní broadbandové síti. Tato vize je od své realizace stále vzdálena několik let. Finančním trhům Sony sdělila, že usiluje o to stát se síťovou společností - spíše něco na způsob poskytovatele kabelové televize než výrobce samotných televizí, ale mnohem víc než oba tito dohromady. Sony v nedávné době nakupovala anebo investovala v řadě internetově orientovaných médiích, technických a finančních společnostech v Japonsku i v Americe. Rovněž odstartovala *sonystyle.com*, portál pro internetové nakupování a lifestyle. Už teď má speciální divize pro film a hudbu, které poskytují obrovský rezervoár obsahu. Člověk nemusí být génius, aby pochopil, že tu jde o víc než jen o hry.

A k čemu jsme tedy dospěli? Ano, jsme sice osvícenější, ale přesto zmateni. Budeme například moci hrát hry proti sobě? V krátké perspektivě není odpověď ani zdaleka jasná. I nadále se totiž zcela určitě budou prodávat obyčejné modemy (ostatně na tokijském herním veletrhu už jsme viděli funkční PS2 připojené k modemu) a vývojáři mají k dispozici software nutný k tomu, aby mohli vytvářet síťové hry, ovšem nikdo z nich zatím nic takového neoznámil. Další věcí je to, že jen málo domácností v Evropě se může pyšnit broadbandovým připojením, ačkoli Sony plánuje v příštích pěti letech masivní průnik do světa kabelové a satelitní televize.

Ano, je to bezpochyby pěkně dlouhá doba, ale plány Sony rozhodně nepostrádají ambice a na některé věci se prostě *vyplatí* si počkat. ■

K broadbandové síti pevný disk

Aby se PS2 mohlo stát skutečným broadbandovým terminálem, budete muset trochu sáhnout do kapsy - a koupit si pevný disk.

Zatvrzelí konzoloví pařani se možná s pevným diskem nikdy předtím nesetkali, ale uživatelé PC mají tuto technologii doslova pod kůží, byť často o tom ani sami pořádně nevědí. Pevný disk je disk, který nelze z počítače jen tak libovolně vyjmout a který uchovává velké objemy dat. Pécéčkové pevné disky dnes dokáží běžně pojmout 20 GB - dost na to, aby se na ně vešlo pět DVD disků.



Ale DVD mechaniku už PlayStation2 má, k čemu tedy ještě pevný disk? Inu, pevný disk má tu obrovskou výhodu, že jej lze přepisovat, což znamená, že na něj uložíte nějakou informaci, pak ji smažete a pak uložíte jinou. Je to takový kříženec mezi RAM, do níž konzola nahrává hru z DVD, a DVD, které dokáže tyto informace uchovat trvale. Je pomalejší než RAM, ale rychlejší než DVD; lze jej přepsat podobně jako RAM, ale jako DVD dokáže uchovat informace nekonečně dlouho - pokud je nesmažete.



Hodně napoví, že pevný disk je vyroben s broadbandovým adaptérem (takže PlayStation2 prostě jenom připojíte k náležité zásuvce), přičemž obě tyto věci nutně potřebujete, abyste mohli plánovanou broadbandovou síť využít v maximální míře.

Proč? Inu, jeden důvod je ten, že se tím Sony maximálně zjednoduší práce. Bylo by možné, byť nesmírně obtížné, zařídit to tak, aby PS2 mohlo stahovat filmy a hudbu přímo na RAM. Ale je mnohem jednodušší ukládat stahovaná data na pevný disk a pak si je v příhodnou chvíli z pevného disku vytáhnout.

Navíc pevný disk dokáže zarovnat všechny ty nesrovnalosti, k nimž došlo během síťového přenosu. Ale co je nejdůležitější - umožňuje vám koupit si nějaké album a poslechnout si ho dnes, ale i zítra či pozítří; nebo si koupíte novou epizodu *Tomb Raidera* a můžete ji hrát celý týden. Pevný disk dodá PS2 flexibilitu v konzolovém světě dosud nevídanou.

Pevný disk je rovněž klíčovým bodem vize Sony učinit z PS2 víc než jen herní konzolu. Přece nechcete přijít o pracně vyeditovaný záznam z digitální kamery jenom proto, že jdete spát a PS2 musíte vypnout - nikoli, teď si výsledek prostě a jednoduše uložíte na pevný disk.

Na rozdíl od našich japonských pařících bratranců, kteří si budou externí pevný disk zapojovat přes přípojku, my v Evropě jej do PlayStation2 jednoduše vložíme, a to skrze speciální docking station v zadní části konzoly.

Zatím není jisté akorát to, jak velký datový objem disk pojme. A stejně tak dosud nebylo potvrzeno, kdy by se měl objevit na trhu (pravděpodobně někdy v příštím roce) ani jeho cena. Můžeme pouze čekat se zatajeným dechem. ■

Trocha Žargonu

FRAMERATE
Plynulost grafiky se běžně měří frekvencí, kolikrát za sekundu se obnoví obrazovka. Pokud se za sekundu obnoví 25krát a více, jeví se pohyb lidskému oku jako plynulý. U složitých scén je výpočet obtížný a rychlost se tak snižuje, což má za následek neplynulý a trhavý pohyb.

MIP MAPPING
Použití různých verzí též textury pro odlišné polygony v závislosti na jejich vzdálenosti od scény. Vysoce propracované textury jsou vyhrazeny pro předměty v popředí, zatímco detaily v pozadí jsou obyčejně potlačeny, aby se udržela co nejvyšší rychlost.

PIXEL
Obraz z počítače nebo herní konzoly sestává z pixelové mřížky. Specifické pixely jsou poté zabarveny, aby na obrazovce vytvořily požadovaný obraz. Běžné rozlišení bývá 640x480 pixelů. Vyšší rozlišení znamená více pixelů - a tudíž i lepší vzhled grafiky - ovšem přináší to náklady na zpracování a obvykle i hru zpomaluje.

POLYGON
Plochý tvar vytvořený alespoň třemi stranami (trojúhelník). Herní grafici z polygonů sestavují 3D předměty.

PORT
Přípojné místo, které dokáže přijímat data ze vstupních zařízení, jako joypady nebo modemy, anebo dokáže data naopak exportovat, třeba na tiskárnu nebo televizi.

PROCESOR
Druh křemíkového čipu, který zpracovává data a vytváří z nich nová. Hlavním procesorem PS2 je Emotion Engine a je určen k tomu, aby informace ze hry distribuoval na specializované komponenty v konzole a nazpět. Oproti tomu grafický procesor je specializovaný procesor optimalizovaný pro grafiku. ▶

SÍLA PLUG-IN

I když na okamžik zapomeneme na Emotion Engine, je PlayStation2 takovým tvůrčím reaktorem - hlavně díky portům i-Link a USB.

Pokud se vám ze všeho nejvíce líbilo zapojit do PlayStation světelnou pistoli, pak bude PlayStation2 jistě podle vašeho gusta. Kromě dvou herních portů (které jistě zaplníte obvyklou škálou skvělých a bizarních periferií) zabudovala Sony do své nové konzoly ještě jiné záhadné konektory - dva USB porty a port pro i-Link.

V počítačovém průmyslu jsou dnes tyto porty standardem a v důsledku toho už teď na trhu najdete plno věcí, které se přes ně připojují. USB je sice pomalejší než i-Link, ale zato je naprosto ideální pro klávesnice, myši, a dokonce i skenery či tiskárny. Oproti tomu i-Link, rovněž znám pod označením FireWire, což víc odpovídá jeho rychlosti, je 30krát rychlejší než USB, dokáže přenášet data rychlostí 400 Mb/s, a tudíž je výtečný ke zpracovávání videozáznamů z digitálních kamkordérů.

Další výhodou jak USB, tak i-Linku je schopnost propojit dohromady hned několik zařízení, takže navzdory omezení počtem portů můžete ke své konzole připojit více periferních doplňků.

Problém je pouze v tom, že ani jedna z těchto přídavných věciček zatím s PS2 nespolupracuje. Vydavatelé her - anebo přímo Sony - budou muset přijít se softwarem, který tyto součástky využije. Co vám je platné připojovat si digitální kameru přes i-Link, když máte v konzole tak maximálně *GT2000*. Ostatně ani takoví *Timesplitters* příliš nevyužijí digitální tiskárnu. Sony už ohlásila první zařízení kompatibilní s PS2, ovšem softwarové společnosti musí nejprve přijít s nápadem, jak těchto zařízení využít.

Nicméně jakmile tak učiní, PS2 se okamžitě uhnízdí v samotném centru pavučiny úžasných aplikací, které navždy změní tvář videoher.



BEZDRATOVÝ LINK KABEL (I-LINK)

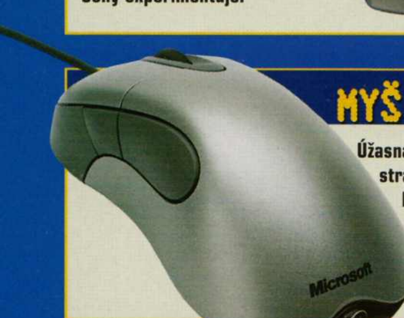
Applovský bizarně pojmenovaný Airport je vlastně krátkovlnná vysílačka, která vysílá signál z portu FireWire k zásuvce a umožňuje bezdrátový přístup na internet. Šla by snadno adaptovat pro i-Link slot u PS2, a tudíž by mohla podporovat bezdrátovou síť mezi několika konzolami.

WEBCAM (I-LINK)



Už jsme viděli prototypy, které dokáží sledovat hráčovy pohyby a ty poté překládat do hry. Teď si představte, že byste mohli vyfotit svůj obývák a ten přenést přímo do scény ze *Silent Hill 2*. Tomu se říká interaktivita a právě s ní teď Sony experimentuje.

MYŠ (USB)



Úžasná věc pro kosmické pařany a fanatiky do strategií. Rovněž bude nepostradatelná, pokud budete chtít se svým PS2 dělat něco tvůrčího, třeba editovat grafiku nebo mixovat hudbu.

DIGITALNÍ VIDEOKAMERA (I-LINK)



Nahrát si dovolenou, kámoše nebo vlastní film na videokameru je sice fajn, ale tady to nemusí nutně končit. Digitální filmy lze snadno editovat a se správným softwarem možná na své nové PS2 v brzké budoucnosti vystřihnete nový *Blair Witch*.

DIGITALNÍ TISKARNA (USB/I-LINK)

Pokud chcete ze svého pokoje udělat cokoliv od kanceláře až po teroristické spiklenecké centrum, pak jistě uvítáte novou barevnou tiskárnu Sony, jež se v Japonsku objeví na trhu už tento měsíc. A s ní se dají fakt dělat věci - třeba úchvatné fotomontáže kámošů.

ANALOGICKÝ MODEM (USB)

Sony nemá modemy ráda, tak to zůstane na firmách jako Suncom, která už ohlásila Online Station - jinak běžný 56 Kb/s modem. Sice nám nepřinese broadband, ale zato umožní síťové hry, jednoduché prohlížení internetu a e-mail.



MIKROFON (USB)

Mikrofony by v kombinaci se softwarem na rozpoznání řeči mohly skutečně přinést něco výrazně nového. Taito už ohlásilo úžasně znějící fotbalový simulátor *The Greatest Striker*, v němž hrajete roli kouče, který pobíhá u lajny a řve na své hráče. Něco jako „hejbni zadkem, ty jelito, můj děda by to zahrál líp". No, však víte...

KLAVESNICE (USB)



Jasně, šikovná pro psaní e-mailů, ale pozor - v budoucnosti se pécéčkové arény otevřou i pařanům na PS2. A když přijde na střílečky v první osobě, nic nedokáže překonat starou dobrou kombinaci myši a klávesnice, takže pokud chcete přežít, je klávesnice nezbytná. Ostatně na PS2 už klávesnici bude podporovat *Unreal Tournament*.

DIGITALNÍ FOŤAK (USB/I-LINK)

Foťák tedy přece jen přežil. S digitálními fotkami se snadno manipuluje a navíc si budete díky PS2 moci vložit do hry svou vlastní podobiznu. Anebo někoho jiného - představte si, jak oddělávate jednoho zombíka za druhým a většina z nich vypadá úplně stejně jako váš šéf. Sony právě v těchto dnech uvádí na japonský trh nový model Cybershot DCS-P1, který je kompatibilní s PS2 - foťák kromě toho umí fotky přímo tisknout anebo pořizovat i dvacetivteřinové videosekvence.





MOBILNÍ TELEFON (USB)

WAPové telefony sice nenabízejí nic moc přístup na internet, ale nám zde jde skutečně o to vidět nástupce PocketStation. Nahrajete si oblíbeného zápasníka z *WWF 3*, na svém mobilu ho budete celý den cvičit ve virtuální posilovně, večer si jej stáhnete znovu na PS2 a pak všem rozbijete hubu.

PŘEHRAVAČ MINIDISKŮ (DIGITALNÍ OPTICKÝ VÝSTUP)

Codemasters nedávno ohlásili software *Music 3 DJ*, v němž si můžete zmixovat několik melodií a pak si je přes digitální optický výstup nahrát přímo na MiniDisc. Anebo si nahrajete na PS2 samply z digitálního Walkmana. Je to jen a jen na vás.



Trocha Žargonu

RAM
Random Access Memory (RAM) je operační paměť počítače. Data načtená z DVD zde ukládají kusy hry, po kterých posléze sáhne Emotion Engine a jiné čipy přes bus. Data z RAM lze aktualizovat, takže CPU má k dispozici neustále čerstvé informace a podle toho mění obraz, skóre či pozici postav.

STÍNOVANÍ
V trojrozměrné grafice tato technika obsahuje aplikaci postupně světlejších nebo naopak tmavších odstínů jedné a té samé barvy na 3D předmět, takže vzniká dojem, že na daný předmět dopadá světlo.

SURROUND SOUND
Audio technika, která ponoří posluchače do trojrozměrného zvuku, kdy zvukové signály přicházejí ze všech směrů, a to v závislosti na postavení předmětu, který je vysílá. Například ve hře slyšíte auto po levé straně, zatímco zprava se ozývá zvuk policejní houkačky. PlayStation2 podporuje Dolby Surround Sound u DVD přehrávače a zvládá i jeho výstup na hi-fi.

TEXTURA
Plochá, vzorkovaná, barevná mapa, jež se aplikuje na polygony v trojrozměrném modelu za účelem zobrazení realistických povrchových detailů, například výstupků a trhlin. Tyto texturové mapy mohou obalovat předměty, a tak jim dodávat nejrůznějšího vzhledu - od drsné zdi až po lidskou tvář. Iluzi posléze dotváří osvětlení, stínování a filtrování.

VEKTOROVÉ JEDNOTKY
Toto jsou dvě logické jednotky (svého druhu miniprocesory) uvnitř čipu Emotion Engine, které jsou hlavní příčinnou tak vysokého výkonu čipu. Údajně se velmi obtížně programují.

PLYNULEJI A RYCHLEJI

SKUTEČNOST: HRY PRO PLAYSTATION 1 SE HRAJÍ NA PS2 LÉPE.

Tohle není žádné plané fantazírování - nejenom že na PS2 běhají prakticky všechny staré hry pro PS1, dokonce zde vypadají lépe a nahrávají se rychleji. Možná vám to zní nemožně, ale nový PlayStation Driver, tedy přesně ta část softwaru, která umožňuje zpracování kódu pro PS1, lze nastavit tak, že vám za pomoci extra síly PS2 předvede některé skutečně skvělé věci.





RYCHLEJŠÍ PŘÍSTUP NA DISK

Vedle přehrávání DVD disků funguje disková mechanika PS2 rovněž jako standardní 24-rychlostí CD přehrávač - to znamená, že je dvakrát rychlejší než CD mechanika u starého PlayStation. Několik málo her v tomto „rychlém režimu" nefunguje, nicméně u těch ostatních se díky tomuto fíglu dramaticky zkrátily nahrávací časy. Tak například v *Tenchu 2* se symbol lampičky, označující proces nahrávání hry, neobjevuje jeden po druhém, ale často se objeví tři najednou! Nahrávací prodlevy mezi jednotlivými segmenty hry jsou často zkráceny až o 70%, takže často trvají pouhé čtyři nebo pět sekund namísto původních třiceti a více. Ale jako by to mělo dokazovat, že ani tohle zrychlení nemocné neuzdraví, zjistili jsme, že ona protivná sekvence s otevíráním dveří z *Resident Evil 3* se ani tady neproměnila v pouhý okamžik (byť dveře se otevírají rychleji, to je třeba přiznat).



UHLAZENĚJŠÍ TEXTURY

Běžným problémem mnoha 3D her je to, že vysoce detailní polygonové povrchy vypadají „zrnitě". Aby se na PS2 tohle nestávalo, používá nová konzola techniku zvanou MIP Mapping. Ta stojí na nápadu použít verzi textur na vzdálených částech povrchu v nízkém rozlišení (tj. méně detailní) a naopak vysoké rozlišení na předních částech téhož povrchu. Výsledkem je to, že povrch vypadá mnohem soudržněji a PS2 tak efektivně „rozmazává" masy polygonů, stejně jako to vaše oči dělají ve skutečném světě - jediným detailem, o který zde přicházíte, je zrnitost, a o tu stejně nestojíte.

Předtím & Potom

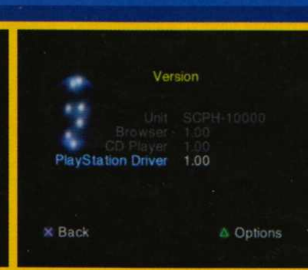


Účinnost vyrovnávání textur jsme testovali na hře *Tenchu 2* (vlevo). Nejnápadnějším rozdílem je zde to, že ten sloup v popředí vypadá mnohem přirozeněji. A zlepšil se i vzhled dřevěné podlahy - dříve roztřepené barevné linie byly urovnány a uhlazeny. Nakonec pohleďte na světle zabarvenou zeď - nejenom že jednotlivé barevné čtverce jsou teď výraznější, ale ty tmavé dřevěné tyče teď působí dojmem, jako by je někdo narovnal - zázrak!

Jak na to

Vyrovnávání textur a rychlé čtení z CD jsou funkce, k nimž se dostanete z menu PlayStation Driver. Tam se dostanete stiskem trojúhelníčku, jakmile se objeví Browser (to když nastartujete PlayStation bez vloženého disku). V menu pak změňte polohu volby Texture Mapping z Compatible na Smooth a Disc Speed z Compatible na Fast. Budete-li mít s tímto nastavením nějaké problémy, vždy jej můžete změnit zpět na kompatibilní a získáte standardní výkon PS1.







OTÁZKY K PS2

NAŠE ODPOVĚDI NA VAŠE OTÁZKY TÝKAJÍCÍ SE PS2.

Q KOLIK BUDE LETOS V PRODEJI PS2? DOSTANE SE NA VŠECHNY?

A Bude jich dost, ale určitě ne dostatek. Opravdu plné obchody budou až v únoru či březnu.

Q BUDE SE PS2 DODÁVAT S DEMO DISKEM?

A Ano, a zde je jeho kompletní obsah*

HRATELNÉ:

FIFA 2001 .... Sport
SSX Snowboard Supercross ...... Sport
Wild Wild Racing .... Závodní

NEHRATELNÉ DEMO/VIDEO:

Dead Or Alive 2 .... Bojovka
Fantavision .... Logická
ISS .... Sport
Ridge Racer V .... Závodní

EXTRA:

YABASIC (viz níže) .... Utilita
Find My Own WAY .... Technické

ATTRACT REŽIM:

Intro video
Filmová sekvence s představením vývojářů Sony

YABASIC

Přítomnost programu YABASIC na demo disku mnohé zasvěcené notně překvapila. YABASIC je v zásadě verze programovacího jazyku BASIC, s nímž se budoucí programátoři her seznamovali ještě na staříčkém ZX Spectrum. Jakmile tento program zvládnete, mělo by vám to umožnit programovat si na PS2 vlastní hry. YABASIC je tak vlastně jakousi náhradou za neblahý projekt Net Yaroze, který sestával ze dvou hlavních položek: zakoupení speciálního černého PlayStation a znalosti programovacího jazyka C+. Tentokrát je software dostupný prakticky každému, přičemž k dispozici máte i on-line manuál, k němuž se lze dostat prostřednictvím internetu, a kód vkládáte přes speciální klávesnici PS2. Má se za to, že program by mohl napomoci explozi nového tvůrčího talentu. Ano, hádáte správně, mohli byste to být třeba právě vy.

** Obsah se může změnit v důsledku nehod, poškození cestou nebo božích zásahů.*



Q LZE HRÁT NA PS2 HRY PRO PS1?

A Ano, téměř všechny.

Q LZE HRÁT HRY PRO PS2 NA PS1?

A Ne.

Q LZE SI UKLÁDAT HRY PRO PS2 NA PAMĚŤOVOU KARTU OD PS1?

A Ne.

Q LZE POUŽÍT PAMĚŤOVOU KARTU Z PS1 I NA PS2?

A Ano.

Q JSOU OVLADAČE NUTLI TAP KOMPATIBILNÍ OBĚMA SMĚRY?

A Ne.

Q A CO OSTATNÍ PERIFERNÍ ZAŘÍZENÍ?

A Ovladače a ostatní oficiální ovladače budou kompatibilní oběma směry.

Q KOLIK BUDOU HRY STÁT?

A To je otázka pro prodejce. Různé hry však budou různě drahé, očekáváme, že nejlevnější se těsně vejdou pod dva tisíce, nejlepší tituly budou zpočátku stát i kolem 2.500,-.

Q BUDE ZDE TAKY ŘADA PLATINOVÝCH PS2 TITULŮ?

A Nic takového Sony dosud nenaznačila ani nevyloučila, nicméně pokud se nějaká taková řada objeví, tak minimálně až za rok a půl či spíše za dva roky.

Q BUDU POTŘEBOVAT NĚJAKÉ NOVÉ KABELY PRO PŘIPOJENÍ K TELEVIZI?

A Kabel SCART dostanete se svým novým PS2, ačkoli stejně tak můžete použít svou starou RF anebo si dokoupit novou, pokud vaše televize není kompatibilní se SCART.



Ale já ji nemůžu sehnat...

V České republice sice nebude PS2 prodávána systémem předobjednávky, ale vzhledem k všeobecnému nedostatku na celém světě se dá očekávat, že ani zásilka do České republiky nebude nijak obsáhlá. O Vánocích se tedy dočká jen hrstka šťastných. Další kusy se objeví začátkem příštího roku, pravděpodobně v únoru nebo v březnu. Někdy v té době by také měl konečně zmizet nedostatek speciálních chipů a výroba se rozjede na plné obrátky. Pokud jste tedy pevně rozhodnuti si PlayStation2 pořídit, i v nejhorším případě se tak stane do tří měsíců. Pokud jste dostatečně průrazní, odolní a nebo máte dobrý kontakt na Ježíška, možná zažijete nádherné Vánoce.

Q BUDE MOŽNÉ HRÁT I JAPONSKÉ HRY?

A Ne.

Q BUDE MOŽNÉ PŘEHRÁVAT DVD I Z JINÝCH REGIONŮ, NAPŘÍKLAD USA A JAPONSKA?

A Ano i ne. Evropské PS2 umí přehrávat japonská DVD, ale potřebujete k tomu televizi podporující NTSC. Oproti tomu americká videa kompatibilní nejsou, takže si můžete nechat zajít chuť na levné importy.

Q BUDE MOŽNÉ SURFOVAT PO INTERNETU?

A Zatím ne. Plánují se sice neoficiální modemy, ovšem kdy se objeví, za kolik peněz a co všechno budou umět, to stále ještě nebylo potvrzeno.

Q BUDE MOŽNÉ HRÁT HRY ON-LINE?

A Nakonec asi ano, ale dosud nikdo neohlásil on-line hru pro PS2. Nezbytná periferní zařízení budou k dispozici až v polovině příštího roku.

Q BUDE I NADÁLE VYCHÁZET PLAYSTATION MAGAZÍN?

A Ano, PlayStation Magazín je stále nejpopulárnější PlayStation časopis a poběží dál.

Q BUDETE STÁLE PSÁT O HRÁCH PRO PS1?

A Ano, budeme vám přinášet všechny možné informace o PS1, nejrozšířenější domácí konzole na světě. Nicméně rovněž svými testy, preplayy a články budeme sledovat dění na PS2.

Q A BUDE VYCHÁZET SPECIALIZOVANÝ ČASOPIS PRO PS2?

A Ano, začne vycházet pravděpodobně začátkem příštího roku.

Q A KDY SE DOČKÁME PS3?

A No fuj, cožpak nemáte nikdy ani na chvíli dost?! Přinejmenším pět let, takže vaše nová mašina vám vydrží hodně dlouho.

PREMIÉROVÉ HRY

Jasně, jde o největší událost, co se týká konzolového hardware, ale s tím se Sony nespokojila a zajistila, aby byla stejně velká i softwarově.

ZÁVODNÍ HRY — OD PREMIÉRY



F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP
Vydavatel: Ubi Soft
Výrobce: In-house

Arkádově laděný akčnější titul, vynikající a výrazná efjedničková hra. Už se těšíte, jak pošlete Schumiho do písku?



STUNT GP
Vydavatel: Virgin
Výrobce: Team 17

Závody autíček na vysílačku, hra plná karambolů s příděchem závodních simulátorů. Musíte pro své autíčko hledat nejvhodnější signál a pak to pořádně osolit.



MIDNIGHT CLUB
Vydavatel: Rockstar
Výrobce: Angel

Závodní hra stylu point-to-point, v níž se z neonem lemovaných ulic stává závodní dráha. Na semafory kašlete, ale dávejte si pozor na pospíchající náklaďáky.



RC REVENGE PRO
Vydavatel: Acclaim **Výrobce:** In-house

Návrat autíček na vysílačku, která jako by chtěla dokázat, že na velikosti fakt nezáleží. Velká míra riskování je tu běžnou, dokonce i nutnou záležitostí.



RIDGE RACER V
Vydavatel: SCEE
Výrobce: Namco

Klasická série závodních her přeřadila na vyšší stupeň, aby nabrala větší rychlost než kdy jindy. Jenom škoda těch černých okrajů nahoře a dole.



SMUGGLER'S RUN
Vydavatel: Rockstar
Výrobce: Angel

Off-roadová automobilová hra kombinující krádeže, horolezectví a vyhýbání se zatčení. Sejměte týpka, vemte mu prachy a prchejte.



TYPE S
Vydavatel: EA
Výrobce: In-house

Tahle hra vypadá úžasně, s ovládáním to je ale už horší. Jinak jsou tu skutečná auta, náročné okruhy a spousta konkurence. Jeden z nejslabších titulů v nabídce.

AKČNÍ



DISNEY'S DINOSAUR
Vydavatel: Ubi Soft
Výrobce: In-house

Licence roku, postavená na disneyovském animovaném filmu. Vedete zde dinosaury přes kontinenty v jejich zoufalé snaze uniknout záhubě.



GRADIUS III AND IV
Vydavatel: Konami **Výrobce:** In-house

Klasická arkádová střílečka osmdesátých let byla předělána do ps-dvojkové krásy. Čeká vás i brilantní intro sekvence.



SILENT SCOPE 2
Vydavatel: Konami
Výrobce: In-house

Jestli dokážete sejmout teroristy a zachránit prezidenta, pak bez diskusí patříte mezi frajery. Tady si to můžete vyzkoušet.



TIMESPLITTERS
Vydavatel: Eidos
Výrobce: Free Radical Design

Střílečka v obscénní první osobě vás zavede na cesty s těžkou výzbrojí. Hraje se dobře, nepostrádá humor a asi to bude velké.



X-SQUAD
Vydavatel: EA
Výrobce: In-house

3D střílečka ve třetí osobě. Do bitvy s teroristy musíte vyslat čtyřčlenný tým, zničit všechno kolem sebe a vypnout vypínače. PlayTest v příštím čísle.

RPG



ETERNAL RING
Vydavatel: Crave **Výrobce:** From Software

Akční RPG v první osobě, kde sbíráte prsteny a přes ně i schopnosti a sílu. Je tu spousta dialogů a nechybí ani souboje.

STRATEGIE



THEME PARK WORLD
Vydavatel: EA **Výrobce:** Bullfrog

Musíte si postavit svůj vlastní park, pak vybírat vstupné od virtuálních návštěvníků. Naprosto jedinečná strategická hra.

PLOŠINOVKY



RAYMAN REVOLUTION
Vydavatel: Ubi Soft **Výrobce:** In-house

Zase ten bezruký panáček, tentokrát ve 3D - roztomilé, dobře graficky vyvedené úrovně, skvělé power-upy a spousta nepřátel.

SPORTY



FIFA 2001
Vydavatel: EA
Výrobce: In-house

Dosud nejúspěšnější fotbalová hra pro PS je díky lepší animaci ještě stylovější, nabízí ostřejší střety a více jak 10.000 hráčů. Jo a podívejte na ta sponzorská loga.



ISS
Vydavatel: Konami
Výrobce: Konami

Japonský hvězdný fotbálek dorazil i do Evropy, a to se skutečnými jmény a ještě rychlejší a plynulejší než kdy předtím. Spíše připomíná verzi pro N64 než *ISS Pro*.



MADDEN 2001
Vydavatel: EA **Výrobce:** In-house

Skvělá série vám nabízí ochutnat bolest amerického fotbalu. Nádherné detaily, vynikající grafika a propracovaná taktika.

■ FANOUŠCI PLOŠINOVEK SE V DUBNU DOČKAJÍ *MUNCH'S ODDYSEE*! ■ FOTBALOVÍ TRENÉŘI, V BŘEZNU VÁS ČEKÁ *LMA 2001*! ■ MILOVNÍCI PLOŠINOVEK SE NA KONCI 2001 DOČKAJÍ *AGE OF EMPIRES II*!

Na Vánoce by mělo být v evropských obchodech zhruba 40 až 50 titulů (zdaleka ne všechny se dostanou k nám), do března pak dalších 50. Za pouhé tři měsíce tedy neuvěřitelných STO!



TOP GEAR DAREDEVIL
Vydavatel: Kemco **Výrobce:** In-house

Staňte se členy tajného klubu a vyražte do ulic. Tady budete honit své soupeře, vyvolávat chaos a prchat před rukou zákona.



WILD WILD RACING
Vydavatel: Rage Games **Výrobce:** In-house

Simulátor 4WD off-roadů, kombinující time-trialy a závody po Indii, Islandu a USA.

BOJOVKY



DYNASTY WARRIORS 2
Vydavatel: Midas
Výrobce: Koei

Vysoce ambiciózní epický příběh, v němž se hrdinové střetávají s mořem nepřátel a účastní se bitev o 1000 mužích. Vypadá to výtečně.



READY 2 RUMBLE BOXING:ROUND 2
Vydavatel: Midway
Výrobce: Midway

První nájezd na PS2 od tohoto starého žertéra. Čeká vás spousta šílených hmatů a nádherně přeplácané postavičky.



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Vydavatel: SCEE
Výrobce: Namco

Jedna z nejlépe se prodávajících mláticek zdvojila svých 39 postav a výsledkem je pixelově dokonalá arkádová akčnost a sedm herních režimů.



STREETFIGHTER EX3
Vydavatel: Capcom
Výrobce: Capcom

Premiérový titul v Japonsku. *EX3* je další upgrade otce všech velkých bojovek. Velkou změnou je to, že teď spolu může najednou bojovat až deset postav.



EVERGRACE
Vydavatel: Crave
Výrobce: From Software

Jakési pokračování *Eternal Ring*, tentokrát s mluvícími postavičkami a velkým počtem jejich převleků. Divné.



KESSEN
Vydavatel: EA
Výrobce: Koei

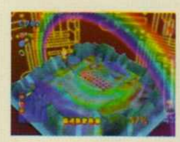
Bitevní simulátor situovaný do středověkého Japonska. Velíte zde obrovským armádám a překonáváte překážky v RPG stylu, aby se z vás stal skutečně silný generál.



SUMMONER
Vydavatel: THQ **Výrobce:** Volition

Mytická cesta, v níž hraje hlavní roli skupina pěti dobrodruhů a jejich schopnosti vyvolávat démony. Jsou zde bitvy v reálném čase.

PUZZLE



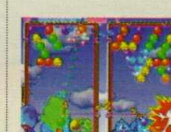
AQUA AQUA-WETRIX 2
Vydavatel: SCI
Výrobce: Zed 2

Port původní *Wetrix* pro PC. Ve hře se za pomoci padajících částí nábytku a žhnoucích kornoutů pokoušíte odpařit přetékající vodu.



FANTAVISION
Vydavatel: SCEE **Výrobce:** In-house

Psychedelické pyrotechnické šílenství. V téhle zajímavé a návykové hře je vaším úkolem udělat co největší světelnou show.



SUPER BUST-A-MOVE
Vydavatel: Acclaim
Výrobce: Taito

Překvapivě návyková záležitost (na každé konzole musí nějaká být), v níž je třeba propíchnout bubliny a pohřbít své protivníky. Krutost v nejčistší komiksové podobě.



NHL 2001
Vydavatel: EA
Výrobce: In-house

Tvrdý a nekompromisní hokejový simulátor z USA. Spousta soubojů na tělo, nádherné záběry. Do rukou by se nám měla dostat do příštího čísla, pak vás budeme okamžitě blíže informovat.



SSX SNOWBOARD SUPERCROSS
Vydavatel: EA
Výrobce: In-house

Toužebně očekávaná honička ve fantasy prostředí. Možná to nebude zrovna *Wipeout* pro PS2, ale i tak se jistě pobavíte. Na test se můžete těšit do příštího čísla.



SWING AWAY GOLF
Vydavatel: T&E Software
Výrobce: EA

Komiksově vyhlížející golf, obohacený o bonusové kostýmky a vlastní upravitelný generátor greenu.



INT TRACK & FIELD
Vydavatel: Konami
Výrobce: In-house

Teď pro změnu trochu atletiky - je to náročné na mačkání prstů, ovšem zase mohou hrát až čtyři hráči. Když budete mít hbitější prsty, třeba kámoše předběhnete.

JEŠTĚ LETOS

Na trh by se mělo dostat dalších 13 titulů, včetně těchto...

- **COOL POOL** Take 2 Interactive
- **DEAD OR ALIVE** SCEE
- **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** EA
- **F1 WORLD GRAND PRIX** Konami
- **H3O SURFING** Take 2 Interactive
- **MOTO GP** SCEE
- **NBA LIVE 2001** EA
- **ORPHEN: SCION OF SORCERY** Activision

DO BŘEZNA

Sony slibuje dalších 50 titulů, zde jsou ty nejočekávanější:

- **DARK CLOUD** SCEE
- **FORMULA 1 2001** SCEE
- **GRAN TURISMO 3** SCEE
- **KNOCKOUT KINGS 2001** EA
- **PROJECT EDEN** Eidos
- **STAR WARS: STARFIGHTER** LucasArts
- **THE BOUNCER** Square
- **THE WORLD IS NOT ENOUGH** EA
- **UNREAL TOURNAMENT** Infogrames
- **WIPEOUT FUSION** SCEE

OD PŘÍŠTÍHO ČÍSLA SE MŮŽETE TĚŠIT NA RECENZE PS2 HER!

■ EXTRÉMNÍ CYKLISTÉ ŠLAPNOU PŘÍŠTÍ ROK DO PEDALŮ V *MAT HOFFMAN 2*! ■ A POKUD BUDEME MÍT ŠTĚSTÍ, NA KONCI PŘÍŠTÍHO ROKU PŘIJDE *METAL GEAR SOLID 2*!

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠŤÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



STEREO HRY

1. Neuvažovali jste o tom, že byste u každé recenzované hry uváděli, jestli ji můžeme hrát pouze ve stereu a nebo s prostorovým zvukem Dolby Surrond? Myslím, že je to velmi cenná informace pro budoucí majitele vámi recenzovaných her, kteří vlastní aparaturu pro domácí kino.
2. Pracuje se na uskutečnění existence magazínu věnovanému zásadně PS2? Setkáme se v *PSM* s nějakými recenzemi her pro PS2 dříve než PS2 vyjde v Evropě?

Jiří z Karlových Varů

Je to dobrý nápad, ale bohužel téměř nerealizovatelný. Jen výjimečně recenzujeme hry z verze s manuálem a obalem, takže bychom měli velký problém se zjišťováním - pokud víme, her, které DS podporují, není mnoho a výrobci se s tím příliš nechlubí. Navíc doufáme, že tato skutečnost pro vás není rozhodující při výběru her, jsou přece důležitější věci. A pokud je to opravdu tak zásadní, rozhodně tuto informaci najdete na obalu v obchodě.

Magazín věnovaný PS2 bude a chystáme jej, zatím však nechceme nic prozrazovat. Ujišťujeme vás ale, že se včas dozvíte vše důležité. Do okamžiku, než začne vycházet (a v menší míře pravděpodobně i poté), bude součástí Playstation Magazínu pravidelná PS2 rubrika, její součástí budou mj. i recenze - už příště se tedy dočkáte recenzí na *Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V* a další.

PIKA, PIKA...

Mám dva mladší sourozence, kteří se v poslední době zamilovali do Pikachu a Pokémonů. Zajímalo by mne, zda existují nějaké Pokémon hry na PlayStation?

Carlos z Trutnova

Pokémon je „vynález" firmy Nintendo, takže budete potřebovat konkurenční konzolu, Pikachu se na PlayStation nikdy neobjeví. I tady však existují hry, které jsou postaveny na podobném systému (lovení a trénování příšerek, následné bojování a vyměňování) - např. *Digimon World* a *Monster Rancher* (viz strana 68). Popravdě řečeno však nedosahují kvalit žlutých potvůrek...

CHIP

Jsem čerstvým majitelem PlayStation a už jsem si nechal zabudovat čip na vypalování cédéčka. Kamarád mi dal telefonní číslo na Horkou linku PlayStation (02/369935), ale já se nemohu dovolat. Prosím sdělte mi telefonní číslo a adresu Horké linky PlayStation.

Viktor ze Suchdola

Viktore, jsme moc rádi, že sis koupil PlayStation a že si „objevil" náš magazín, ale ještě než odpovíme na tvůj dotaz, tě musíme upozornit, že si instalací chipu přišel o záruku na konzolu a že se kopírováním her dopouštíš trestného činu. Pokud jde o Hotline, bylo změněno číslo, takže nám nyní volej na 02/35359935 (provozní doba viz níže). Bohužel, celá redakce se bude v nejbližších týdnech stěhovat, takže dojde opět k další změně.

DOWNLOAD

Chtěl bych se zeptat, jak se spouští download. Podle návodu to nejde - nahraju hru na memory kartu, ale nejde to spustit, nevím, co s tím mám dělat, díky za pomoc!

Libor ze Slavičína

Všechny hratelné i nehratelné demoverze naleznete JEN na CD. Downloady nejsou demoverze, ale CHEATY. To znamená, že fungují stejně jako jakékoliv jiné uložené pozice. Abyste je využili, musíte vlastnit příslušnou hru. Tak například v tomto čísle je cheat pro *MediEvil 2.* Uložíte si jej na paměťovou kartu, spustíte hru a nahrajete pozici. A je to. Jasné?!

BEZ KOMENTÁŘE...

Milá redakce, jsem pravidelným čtenářem vašeho časopisu, který podle mého názoru nemá chybu, a je jenom dobře, že existuje. Trávím spoustu času u šedé „návykové" skříňky, a proto jsem se rozhodl, že vám udělám radost alespoň svojí básničkou. Přeji vám do dalších let spoustu úspěchu a samozřejmě ještě více čtenářů.

Marek Štefl, Moravská Třebová

PLAYSTATION

PlayStation, toť krásná skříňka jest
snad znají ji v každém z našich měst.
Tvarem mi připomíná krásnou ženu,
až z úst jsem si nucen vždy otírat pěnu.
Já mám to štěstí, alespoň podle mě,
že každý večer usíná vedle mě.

Mě den co den už z toho bolí hlava,
ale až večer opět zjeví se mi Lara.
Já sirky pod víčka zas pěkně vložím,
a jako vždy na postel se složím,
abych vychutnal ten krásná pocit,
joypad do dlaně své zas opět vložit.

S bratrem mým jsme blázni oba
nevíme, co zrovna dává Nova.
Z kuchyně se line libá vůně,
co naplat, můj palec zrovna stůně.
Nám oči často klesaj dolů,
nevnímáme, roleta zas letí dolů.
Kdo nepoznal nik tento stroj,
neví, co je rychlost, postřeh, boj.
Stává se mi drogou už dlouhý čas,
přesto neustále vkládám CD zas.
I když se o své zdraví bojím,
já každý den k PlayStationu se modlím.

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

TÝM *LOTHAR!* SI NAJÍMÁ PUBLICISTU A VYRÁŽÍ NA OBCHODNÍ VÝSTAVU V LONDÝNĚ OHROMIT NOVINÁŘE. V PSÍ MASCE...

V minulém dílu: Trable s preview verzí, trocha pátrání po chybkách a muškách, nový topinkovač a mrtvá krysa.

Čtvrtek, osmnáctého

Vy, kteří jste můj sloupek sledovali celý rok, asi budete koukat, až se dozvíte, že tohle je předposlední díl. Hra *Lothar:Wonderdog!* je kupodivu hotová a mně nezbývá, než vám vyprávět, jak to všechno jde do háje.

Pátek, devatenáctého

Dopoledne

Zítra se na EEES (English Electronic Expo Show) ve Wembley Arena koná velké odhalení *Lothar: Wonderdog!* Budeme hru předvádět novinářům a rozdávat kopie recenze. Najali jsme si kvůli tomu nového guru jménem Josh, dost podivný chlapík s legračním přízvukem a obrovskými vousy.

Večer

Jdeme všichni do The Thirsty Camel na malé občerstvení - až na Joshe, který zůstal kvůli nějakým zvláštním přípravám. Jsem rád, že máme na palubě naší staré dobré lodi *Lothar!* konečně někoho nového, kdo se trochu vyzná.

Sobota, dvacátého

Dopoledne

Stánek na výstavě už je připraven. Dvě modelky a herec, kterého jsme najali, aby hru uvedl, už se přihrnuli. Herec má za úkol potulovat se kolem převlečený za Lothara, bavit novináře a kroutit se jako John Travolta v *Horečce sobotní noci* a vykřikovat „Wonderdog!“ Byl to můj nápad, ale zdá se, že se mu to moc nelíbí. Jako první se máme setkat s týpky z časopisu *Absolute PlayStation* (kteří mají na svědomí onu hodně nevalnou preview)! Josh si s nimi dost dobře poradil, podal jim balíček pro tisk a odvedl je k baru. Vrátil se za hodinu - poněkud předobčerstvený, můžu-li to tak říct.

Odpoledne

S herními demy a novináři to jde docela dobře, dokud nepřijde oznámení, že je tu bomba! Všichni musíme počkat venku, dokud nám nedovolí se vrátit. Po Joshovi ale jako by se zem slehla a mi se musíme o všechno starat sami.

Pak se znovu objeví Josh a představuje nám staršího maníka jménem Alan z časopisu *Your Dog* (Váš pes). Alan (který, musím říct, si s playstationovým ovladačem zrovna netyká) říká, že „s tím nemůže nic dělat, protože nemáme videoherní stránku“. Josh ho pak hodně nevybraným způsobem odpálkuje a řekne Alanovi „ty (píp), vrať se zpátky k těm svým bestiím“. Vezmu si Joshe stranou, ale táhne z něj alkohol tak, že ho raději pošlu domů, než ho uvidí Steve (hlavní ředitel našeho investora).

Večer

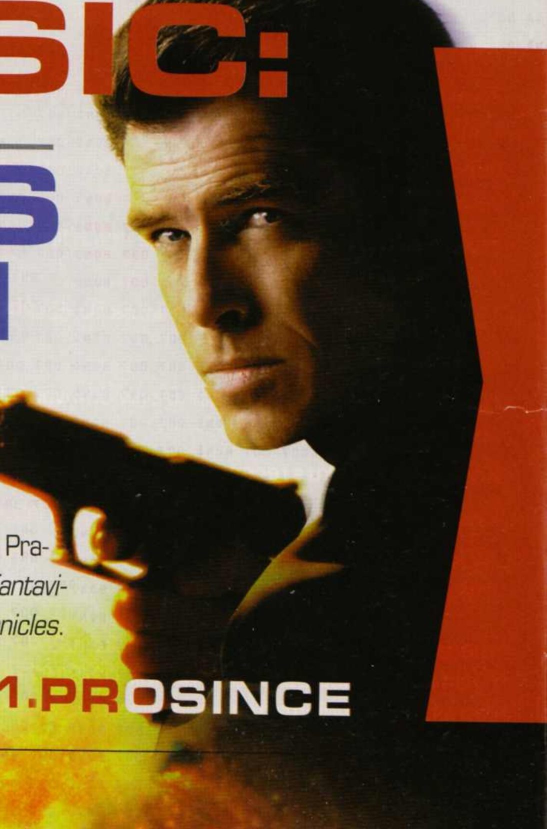
Už jsem zpátky doma a až na Joshovy šaškárny proběhlo představení docela dobře. Dokonce se těším na recenze. Teď je ale na řadě, jak jsem vám minule slíbil, exkurze do první úrovně (a protože i tenhle časopis naši hru recenzuje, budete mít před svými kamarády náskok!). 1. Vezměte odpadkový koš a vysypte ho, najdete konzervu psího žrádla SupaStrenght. 2. Ze žrádla získáte energii, s jejíž pomocí budete moct vyskočit na okap na modré budově a přeskočit do uličky. 3. Zabijte tuláka. Vydržte. Někdo je u dveří.



(Poznámka redakce: To je vše, co jsme od Nicka tento měsíc dostali. Když jsme se s ním pokoušeli spojit, nebral telefon a neodpovídal ani na naše e-maily.)

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

THE WORLD IS NOT ENOUGH



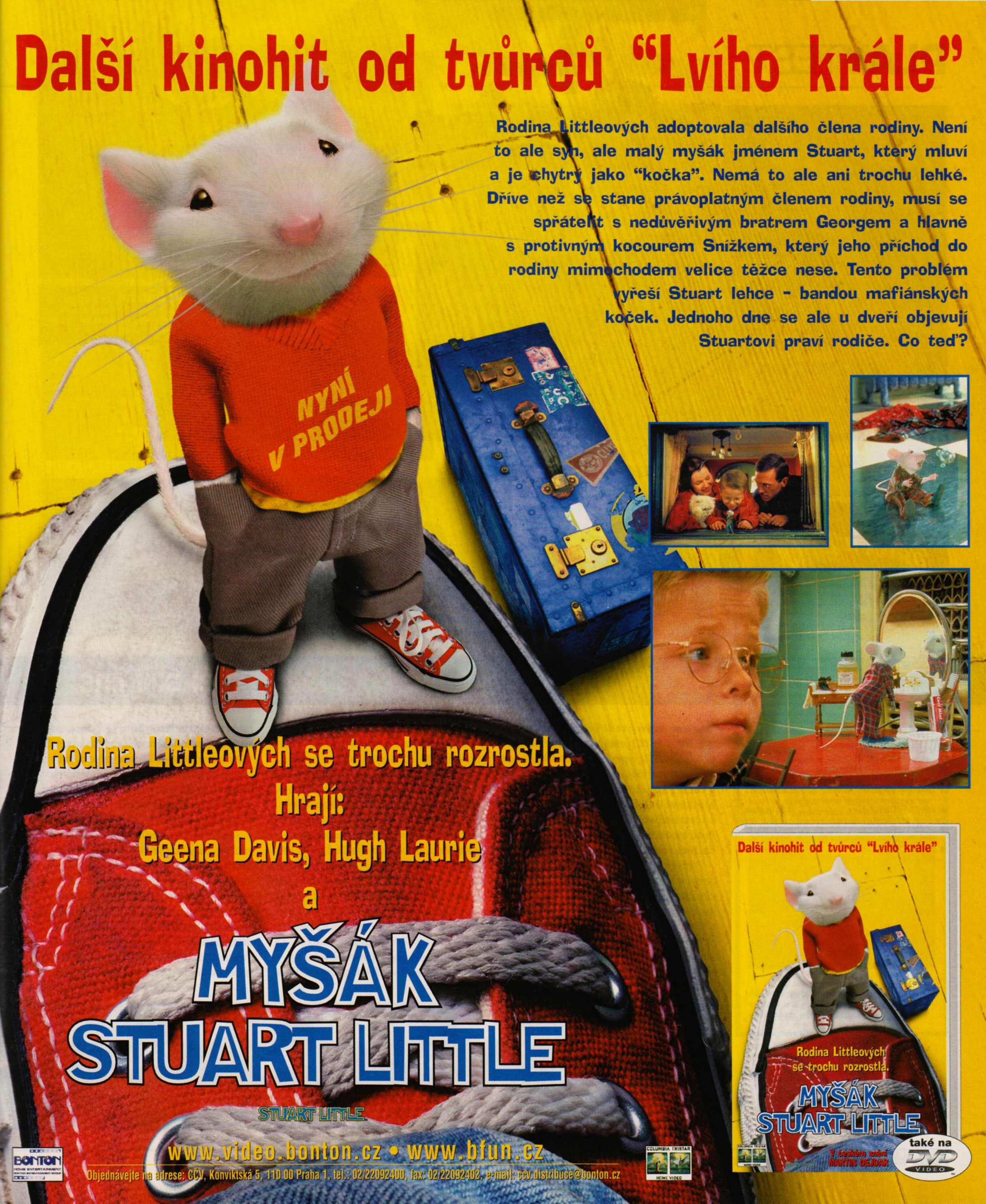
KDE JAMES TRÁVÍ LETOŠNÍ VÁNOCE? NO PŘECE NA PLAYSTATION! PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE!

PLUS! Recenzujeme vaše vánoční dárečky - *WWF Smackdown 2, The Mummy, ISS, 007 Racing, Crash Bash, European Super League, FIFA 2001, The Grinch* a mnohem více. • Pravidelná příloha o PlayStation2 s prvními recenzemi! *Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Fantavision, FIFA 2001* a řada dalších. • Návod na páté dobrodružství Lary Croft, *Tomb Raider: Chronicles.*

ČÍSLO **33** V PRODEJI **VE ČTVRTEK 21.PROSINCE**



chase the express™
SUGAR & ROCKETS
PlayStation®
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™



Další kinohit od tvůrců “Lvího krále”
Rodina Littleových adoptovala dalšího člena rodiny. Není to ale syn, ale malý myšák jménem Stuart, který mluví a je chytrý jako “kočka”. Nemá to ale ani trochu lehké. Dříve než se stane právoplatným členem rodiny, musí se spřátelit s nedůvěřivým bratrem Georgem a hlavně s protivným kocourem Snížkem, který jeho příchod do rodiny mimochodem velice těžce nese. Tento problém vyřeší Stuart lehce - bandou mafiánských koček. Jednoho dne se ale u dveří objevují Stuartovi praví rodiče. Co teď?
NYNÍ V PRODEJI
Rodina Littleových se trochu rozrostla.
Hrají:
Geena Davis, Hugh Laurie
a
MYŠÁK STUART LITTLE
STUART LITTLE
www.video.bonton.cz • www.bfun.cz
Objednávejte na adrese: CČV, Konviktská 5, 110 00 Praha 1, tel.: 02/22092400, fax: 02/22092402, e-mail: ccv.distribuce@bonton.cz
BONTON HOME ENTERTAINMENT
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Další kinohit od tvůrců “Lvího krále”
Rodina Littleových se trochu rozrostla.
MYŠÁK STUART LITTLE
V českém znění MARTIN DEJDAR
také na DVD VIDEO


JIM CARREY
Vánoční komedie
V českém znění:
Boris Rösner,
Zdeněk Svěrák,
Martina Holomčíková,
ad.
A RON HOWARD FILM
GRINCH
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON PETERMAN A.S.C.
EXECUTIVE PRODUCER TODD HALLOWELL
BASED ON THE BOOK BY DR. SEUSS
SCREENPLAY BY JEFFREY PRICE & PETER S. SEAMAN
PRODUCED BY BRIAN GRAZER
DIRECTED BY RON HOWARD
IMAGINE
UNITED INTERNATIONAL PICTURES
"WHERE ARE YOU CHRISTMAS" PERFORMED BY FAITH HILL
www.grinched.com
www.grinch.cz
UNIVERSAL
"THE GRINCH" AND DR. SEUSS CHARACTERS ™ & © DR. SEUSS ENTERPRISES, L.P.
© 2000 UNIVERSAL STUDIOS
V kinech od 7. prosince 2000

